Tot. 276

PSP大作全面高清化，“《怪物猎人》系列”终登陆PS3！

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



前线狙击

COD 现代战争3
新Love Plus
第2次机战OG
爱丽丝 疯狂回归
塞尔达传说 时之笛 3D
恶魔幸存者2

攻略透解

乐高加勒比海盗
奥丁之枪
魔枪军神与英雄战争

— 强作袭来 —

黑色洛城

案情完全记录+收集要素
+全5星评价攻略 一期完！

— 重磅特稿 —

黑天使之城

黑色洛城7年开发史

全新栏目

3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩

死或生 次元
飞行俱乐部 度假胜地
游戏评测+攻关指南

特别企划

推理之力，叩开真相之门
——侦探罪案游戏巡礼

2011.6B 定价：RMB 12.00
ISSN 1008-0600
12>
9 771008 060006

Gamehalo — 游戏试玩 — 迷你侦探剧场 **黑色洛城** 特典DLC案件演示

扫雷行动 恶搞满载的侍道4 | 下载游戏介绍 新麻烦魔女 | UCG×May'n专访视频
新作影像集锦 COD 现代战争3 | 无名英雄2 | 皇牌空战 突击地平线 | 灵魂能力V

本期赠品 Gamehalo DVD +塞尔达传说 时之笛 3D 海报





北京敬瑞全游戏机商店 | 呼和浩特洋峰游戏 | 石家庄金龙游戏 | 沈阳小陆游戏 | 大连阳光电玩 | 长春金卡王电玩 | 哈尔滨天乐电玩 | 上海桥数电玩配件直通车 | 南京新世[illegible] | 宁波[illegible]计算机
杭州次世代电玩 | 无锡昌盛电玩 | 济南数码引擎电玩 | 合肥协昌科技 | 重庆九天胜科技 | 成都正中信耗材 | 贵阳巍巍电玩 | 昆明快乐游戏联盟 | 郑州三利电子 | 武汉新德利电玩 | 乌[illegible]木齐[illegible]胜电[illegible]
西安天龙电玩 | 兰州格林电玩 | 太原星际电玩 | 银川百川耗材 | 西宁智力王电玩 | 广州水无月电玩 | 深圳梦天堂电玩 | 佛山 NO.1 漫游岛 | 长沙恒源电玩 | 南昌火爆电玩 | [illegible] | [illegible]

北通：专业娱乐外设品牌
淘宝官方店：北通品众专卖店
http://www.betop-cn.com
http://shop.betop-cn.com
服务热线：400 6754 300
免费防伪专线：800 810 8315
拥有北通 娱乐更轻松
广州市品众电子科技有限公司

CONTENTS

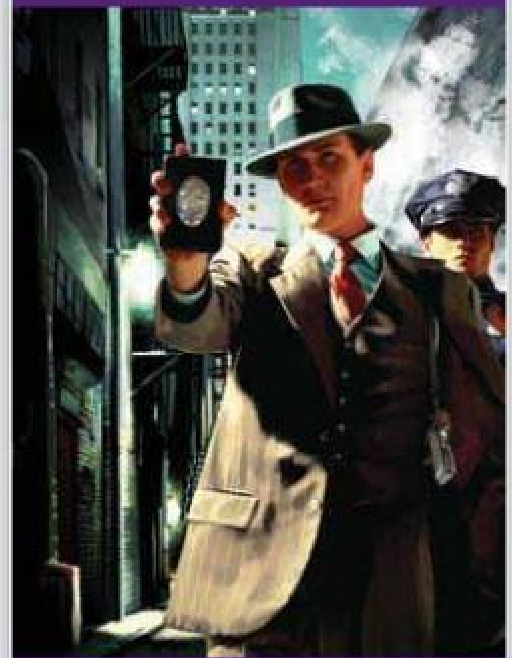
游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

强作袭来 MASTERPIECE



黑色洛城
黑天使之城——黑色洛城7年开发史 8
《黑色洛城》攻略 12
《黑色洛城》案件全纪录 32





总第276期 6B

COVER STAFF
封面用图：《黑色洛城》
封面设计：一刀

©2006-2011 Rockstar Games, Inc.

新闻资讯 NEWS & PREVIEW

游戏情报站 3
黄金眼 38
PS电玩大本营 41
排行榜 42
前线狙击 44

游戏情报站要闻
《怪物猎人 携带版 3rd HD版》登陆PS3 3
控制成本，NGP规格缩水？ 4
《战神》、《MGS》PSP版高清化 5
天灾人祸不断，索尼亏损严重 6

前线狙击
第2次超级机器人大战OG 44
COD 现代战争3 49
新Love Plus 52
塞尔达传说 时之笛 3D 56
恶魔幸存者2 58
爱丽丝 疯狂回归 60



读编交流 EDITOR & READER



读编往来 110
小编寄语 116
发售表 118
游风艺苑 120

实用技术 GUIDE & FAQ







3DS应援团 62
攻略透解 70
游戏进行时 84
软硬兼施SP 86

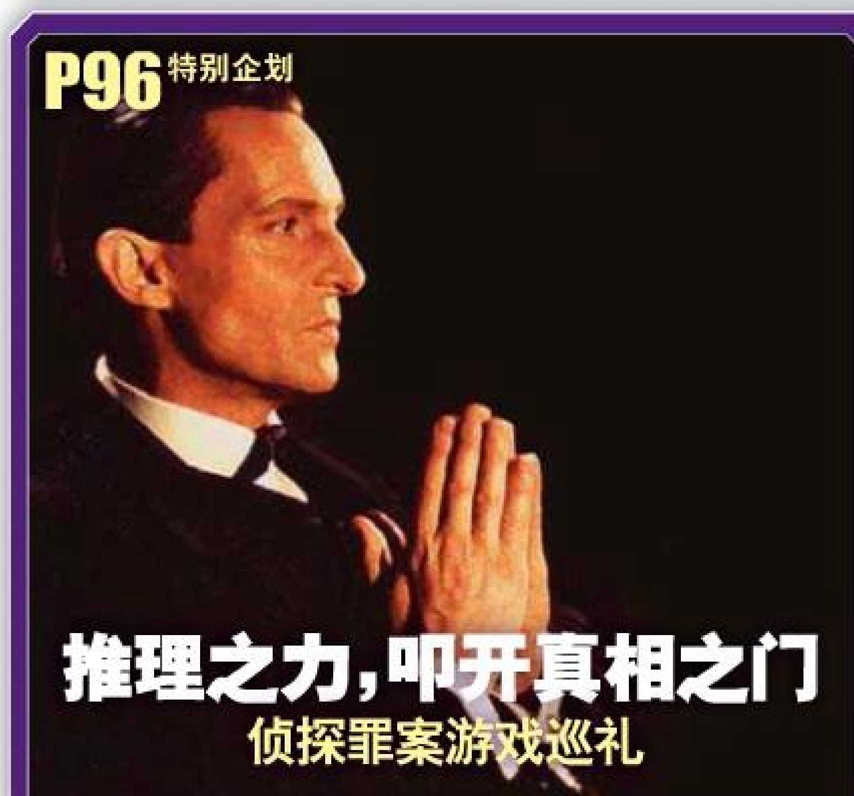
3DS应援团
3DS应援团 62
飞行俱乐部 度假胜地 64
死或生 次元 67

攻略透解
奥丁之枪
魔枪军神与英雄战争 70
乐高加勒比海盗 79

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

游戏文化 GAME & CULTURE





多边共享 91
特别企划 96
怀旧殿堂 104
指间方圆 106
自由谈 108

收藏者：

收藏日期：

杂志库 ZAZHIKU.COM

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容。一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

飞行俱乐部 度假胜地 64
钢铁潜艇 39
乐高加勒比海盗 光盘
塞尔达传说 时之笛 3D 56
死或生 次元 38 67 光盘
新 Love Plus 52

ARC

绿色兵团 104

FC

绿色兵团 104

NDS

恶魔幸存者 2 58
乐高加勒比海盗 光盘

PS3

COD 现代战争 3 49 光盘
爱丽丝 疯狂回归 60
暗黑之魂 光盘
尘土飞扬 3 38 光盘
地牢围攻 III 光盘
第 2 次超级机器人大战 OG 44
二进制领域 光盘
黑色洛城 12 40 光盘
红色派系 末日审判 光盘
皇牌空战 突击地平线 光盘
狂暴 光盘
乐高加勒比海盗 39 79 光盘
凉宫春日的追想 39
灵魂能力 V 光盘
龙珠 纪元 2011（暂名） 光盘
绿色兵团 前爱国者 104
圣战魔咒 光盘
死亡之岛 光盘
万物之尘 光盘
无名英雄 2 光盘

PSP

奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争 39 70
冬宫 黑暗女巫与诸神的之轮 85
凉宫春日的追想 39
女装校园恋曲 携带版 两位姐姐 84
战律之云 光盘

Wii

乐高加勒比海盗 光盘
潘多拉之塔 38

X360

COD 现代战争 3 49 光盘
爱丽丝 疯狂回归 60
暗黑之魂 光盘
尘土飞扬 3 38 光盘
地牢围攻 III 光盘
二进制领域 光盘
黑色洛城 12 40 光盘
红色派系 末日审判 光盘
皇牌空战 突击地平线 光盘
狂暴 光盘
乐高加勒比海盗 39 79 光盘
灵魂能力 V 光盘
龙珠 纪元 2011（暂名） 光盘
绿色兵团 前爱国者 104
圣战魔咒 光盘
死亡之岛 光盘
万物之尘 光盘

Gamehalo



本期光盘精选内容





游戏试玩
迷你侦探剧场
黑色洛城
特典DLC案件演示
下载游戏介绍
新麻烦魔女

扫雷行动
恶搞满载的**侍道4**

特别收录
UCG×May'n专访视频
职业进化足球2012
高冢新吾访谈录
凉宫春日的追想
限定版特典CG影像

新作影像集锦
皇牌空战 突击地平线
二进制领域
COD 现代战争3
圣战魔咒
暗黑之魂
死亡之岛
死或生 次元
尘土飞扬3
龙珠 纪元2011（暂名）
地牢围攻III
万物之尘
无名英雄2
乐高加勒比海盗
狂暴
红色派系 末日审判
战律之云
灵魂能力V

电影前线
死神来了5/动物园看守
丁丁历险记：独角兽号的秘密
哥伦比亚人

ENDING SONG
偶像大师2——爱LIKE汉堡包

本期光盘特别附赠
UCG275游风艺苑作品







您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容
地址如下
http://www.tudou.com/programs/view/lmOqPRSAckU/
密码：L359XBWKE9

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验







信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①黑色洛城	Rockstar Games ②	动作冒险 ③
④多机种	L.A. Noire ⑤	⑥ 美版
	2011年5月17日 ⑦ 1人 ⑧	59.99美元 ⑨
	对应机种为PS3和X360 ⑩	⑪ 对应玩家年龄：17岁以上

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王 梓
责编助理：吕呈尧 马 骏
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯 健 颜 君 王锐愚 江 浩 龚诗钊
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告代理：广州龙腾广告有限公司
广告热线：18819139019
广告许可证：甘工商广字:6200004000031

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2011年6月16日
定　　价：人民币12.00元

杂志库 ZAZHIKU.COM

游戏情报站

- NEWS
- GAME SPOTTING
- CRITICISM
- INTERVIEW

GAME NEWS STATION

栏目主持：星夜

DIGEST 本期大事记

05.14 和田洋一对SE上财年巨额亏损原因进行说明，并表示将在几年内使大作品牌数量翻番。

05.17 《黑色洛城》发售后获市场强烈反响，Take-Two股价大涨8%，达到一年来最高点。

05.22 Capcom举办庆祝活动期间突然宣布《怪物猎人 携带版 3rd HD版》将于今年夏季登陆PS3！同时将PSP游戏全面高清化移植的“PSP Remaster”计划浮出水面。

05.23 索尼集团宣布上财年巨额亏损2596亿日元，地震与PSN黑客事件分别造成1500亿和170亿日元的损失。不过游戏部门实现可观利润。

05.23 美国微软启动购Windows7电脑送X360的大优惠促销活动。

05.24 Hudson标志人物高桥名人宣布辞职。

05.26 日本微软展开买X360送《怪物猎人 边境》促销活动。

05.27 来自法国的传闻称NGP规格将缩水，内存与显存减半，取消内置16GB闪存，售价250美元起。

INFO 新闻短波

《逆转裁判》电影版

Capcom日前在其官方博客中宣布，《逆转裁判》的真人电影版已经在拍摄中，主角成步堂龙一由成宫宽贵饰演，绫里真宵由桐谷美玲饰演，御剑怜侍由齐藤工饰演。本片由三池崇史导演，将于2012年初春在日本公映。



3DS可当Wii2手柄用？

英国《Develop》杂志报道，有知情人士声称，3DS将可当作Wii2的手柄使用，实际上，Wii2的手柄可能就是一部与3DS非常相似的掌机。

《怪物猎人 携带版 3rd HD版》登陆PS3，PSP大作全面高清化



Capcom《怪物猎人》特别活动披露PSP Remaster计划

5月22日，Capcom在东京举办了“怪物猎人部”部员突破100万人纪念活动，在这次活动中爆出了令《怪物猎人》玩家振奋的消息——《怪物猎人 携带版 3rd HD版》将于今年夏季登陆PS3！将PSP大作全面高清化移植到PS3的“PSP Remaster”计划由此浮出水面。

Capcom在现场进行了《怪物猎人 携带版 3rd HD版》的实机运行演示。本作可以与PSP版共享存档数据，也就是说，已经在PSP版中玩了几百个小时的玩家，可以将记录导入PS3版，在PS3版上玩了几个小时之后，也可以将存档数据与PSP版同步，外出时接着玩。而且通过PSP与PS3之间的ad hoc party功能，还可以实现PSP和PS3版之间的联机共同狩猎。此外，本作还对应3D立体成像模式，可以在3D电视上体验立体狩猎的超强临场感。在本作的光碟里还将收录“《MHP》系列”历代的开场动画。

《怪物猎人 携带版 3rd HD版》进化的不止是画面，本作也将利用PS3手柄的双摇杆优势，可以用右摇杆进行视点操作。在发布会之后Capcom提供了本作的试玩DEMO，试玩者普遍反映使用右摇杆操作后便利性大大提高，而那些已经习惯用方向键控制视点的玩家同样可以用PS3手柄的方向键进行视点控制。

企业间合作全面展开



Capcom也在这次的活动中公布了与多家知名企业的合作。首先是与丰田汽车的合作，分别是《MHP3》版的VOXY和《暖洋洋的猫猫村》版Ractis，整个车身充满随行猫与猫爪印图案，非常可爱，由于是紧凑型两厢车，所以非常适合女性。

日本的环球影城也将与Capcom合作，从今年8月开始在其游乐场中增设《MHP3》的特别活动，虽然并未公布详情，不过官方表示影城里会出现《MHP3》的真实比例怪物。

与优衣库合作的第二批主题T恤也将登场，从7月2日起发售，定价各为1500日元，总共有12种款式。

PSP Remaster 详情公布

《怪物猎人 携带版 3rd HD版》的“高清化”、“3D化”、“存档数据共享”、“PSP/PS3网络互联”、“双摇杆操作”等特性都是“PSP Remaster”系列高清移植游戏的标准，而且这些游戏都将追加新要素。目前官方公布的对应游戏只有《怪物猎人 携带版 3rd HD版》，不过SCE表示今后会联合各软件商，将大批PSP经典游戏全面高清化。SCE表示这些游戏主要是以蓝光实体光碟的方式推出，不过也有一些游戏会推出下载版。这些游戏会在全球发售，不过该计划可能主要是面向日本地区，因为欧美的PSP游戏数量不多，而且除了SCE的第一方游戏外，其他第三方游戏大多质量不高。而日本地区第三方正在将PSP作为主力，PSP的大作集结，PS3游戏却比较匮乏，将第三方的PSP游戏以较低的成本高清化移植到PS3，可以为第三方创造新的收入渠道，也可以大大充实PS3的日系软件阵容，可以说是一举多得。

PSP PlayStation®Portable REMASTER

杂志库 ZAZHIKU.COM

INFO 新闻短波

《海豹突击队 4》开发商裁员

《海豹突击队 4》发售后业界评价不算高，而且又遭遇 PSN 的黑客袭击，使其网络魅力无法发挥，销量受到很大影响。近日 SCE 确认《海豹突击队 4》开发商 Zipper Interactive 正在裁员，据称裁员人数可能超过 30 人。

《心灵杀手》XBLA 新作

据英国媒体报道，《心灵杀手》最新作可能定名为《心灵杀手 夜泉》(Alan Wake: Night Springs)，不过本作并非正式续作，而是一款 XBLA 游戏。



日本次世代机销量预测

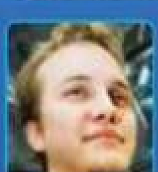
Enterbrain 最近发布了最新版日本游戏业界白皮书，其中预测今年的某"次世代机"（应该是暗指 NGP）年内日本销量约 54.7 万台。预计明年 NGP 与 Wii2 的销量为 221.1 万台。另外 Enterbrain 预测今年主机总销量将从去年的 944.2 万提高到 992.5 万，但到 2012 年会降低到 840.8 万。

育碧名作全面电影化

前不久育碧刚刚宣布成立 Ubisoft Motion Pictures，近日该公司已确认《刺客信条》、《分裂细胞》和《幽灵行动》三大系列的真人电影已经在制作中。此外《疯兔危机》也将推出一系列的动画电影，这些电影分成 78 集 7 分钟短片，将推出 3D 版。育碧的所有电影项目将使用公司旗下 23 个游戏工作室的内容素材。



他们要求我们把游戏代码传真给他们，包括音乐文件。



已经破产的瑞典 GRIN 工作室创始人 Bo Andersson 最近透露了 Square Enix 为赖掉制作费而故意刁难他们的内幕。据称当时 SE 将代号为"Fortress"的《最终幻想》新作项目外包给 GRIN，出价是 2000 万美元，但是制作中途 SE 突然反悔，于是提出了各种不可能做到的要求，包括将"音乐文件传真过来"。GRIN 曾把《最终幻想 XII》的截图发给 SE，结果 SE 的回复是"它看起来一点都不像《最终幻想》"，最后 SE 一分钱都没支付，直接导致 GRIN 破产。Bo Andersson 说："这简直是犯罪行为。"

业界声音

《战争机器3》预订量已突破百万



创X360独占游戏最快预订记录，150美元史诗版内容公开

微软近日宣布，《战争机器 3》的全球预订量已经超过 100 万套。现在距离游戏发售还有三个多月，这么快就突破百万预订量，已经超过了《光环 致远星》和《光环 3》，成为 X360 历史上预订速度最快的独占大作。同时微软宣布《战争机器 3》的网络模式测试总共吸引了 145 个国家的 129 万人参与，总共进行了 1100 万局网络大战。

另外微软也公布了《战争机器 3》的限定版资料。本作将推出三种版本：60 美元的标准版、80 美元的限定版，以及 150 美元的史诗版。史诗版将附带一个 Marcus Fenix 的模型，该模型由 Epic Games 的美术总监 Chris Perna 设计，由 Triforce 公司生产，重量为 3.7 磅。此外还有一本 96 页的游戏设定集，其中包含访谈、照片与原画。附赠的游戏内物品为"Infected Omen"武器包。此外也包含了 80 美元限定版的所有内容，主要是一个 Octus 奖章盒，里面有 Octus Service 奖章。

为控制成本，NGP规格缩水？



NGP内存减半，取消内置闪存，最低价250美元？

神通广大的法国 01Net 网站曾曝出多则在事后得到证实的传闻，最近这家网站又有劲爆消息发布：据称为了控制成本，索尼决定降低 NGP 的规格，将内存从 512MB 降低到 256MB，显存容量也会从 256MB 降低到 128MB。同时，索尼可能会减小 NGP 操作系统所占的空间，释放出 26MB 的内存空间供游戏使用。此外，索尼还将取消原计划内置的 16GB 闪存，因为玩家可以将游戏、影音节目等保存在 SD 卡或记忆棒里，不需要特别内置大容量闪存增添成本。在规格缩水之后，NGP 的 Wi-Fi 版定价将低至 250 美元，3G 版为 350 美元。01Net 还指出，NGP 美版与欧版将无法赶在年内发售，不过日版的年内发售计划不变。

虽然索尼对 01Net 的报道不予置评，不过在索尼的财报说明会中，首席财务官加藤优表示今后将努力控制硬件投入，像 PS3 那种在硬件上不惜血本的投资将成为过去，索尼可能会放弃过去被视为游戏产业标准的"亏本卖主机"商业模式。不过硬件的研发投入必不可少，他还暗示 PS4 已经在开发中。

日本买X360赠送《怪物猎人 边境》

微软于 5 月 26 日宣布在日本展开《怪物猎人 边境》的 X360 捆绑促销活动，即日起凡是购买 250GB 版 X360 或者"X360 250GB+Kinect"套装，就可以获得《怪物猎人 边境》的下载码，可以免费下载该作并在线游戏，还可以获得游戏内的一些特殊道具。这次促销活动的主机将限量供应，卖完即止。



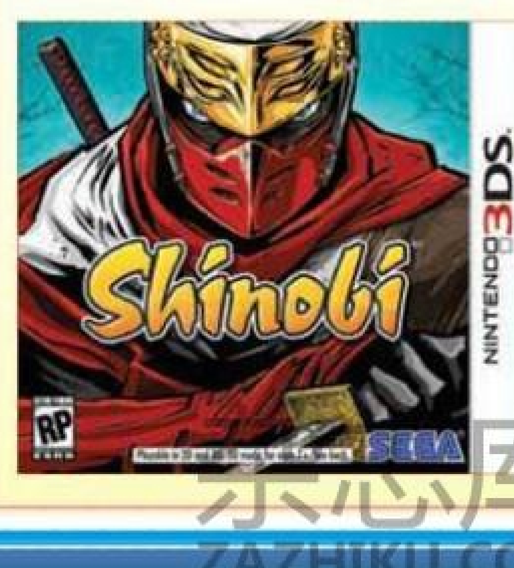
小岛秀夫回答E3相关热点问题

近日小岛秀夫在自己的微博中抱怨说"辛苦准备了一年的东西变得毫无意义"，于是在网上引起热议，人们猜测小岛秀夫正在开发的游戏可能被取消了，也有人猜测《潜龙谍影 崛起》可能会转交给神谷英树的白金工作室开发。不过小岛秀夫很快出面辟谣，他还回答了一些热点问题，确定不会在本届 E3 展公布《潜龙谍影 5》，不会推出《潜龙谍影 4》的 NGP 移植版，他本人也不会出现在微软的 E3 发布会。他透露目前小岛组正在为《Metal Gear》诞生 25 周年准备惊喜内容。



世嘉名作《忍》登陆3DS

世嘉宣布将在 3DS 上推出其经典系列《忍》的最新作，游戏名就叫《忍》(Shinobi)。游戏主角是原作主角 Joe 之父，将采用经典的横卷轴动作过关游戏玩法，画面全面 3D 化。本作还将采用全新的连续技系统，也有丰富的忍术可用。本作由 3DS 版《绿灯侠》的开发商 Griptonite Games 制作。



杂志库 ZAZHIKU.COM

《黑色洛城》带动Take-Two股价创新高

5月17日《黑色洛城》发售后，市场反响强烈，虽然Take-Two至今未公布实际销量数据，但资本市场已做出回应——当日Take-Two股价大涨8%，达到17.1美元每股，是一年来的最高点。

根据Take-Two公布的财报，上财年其销售收入达到11.4亿美元，同比大增49%，并且从亏损1.23亿美元变成盈利4846万美元。Rockstar的《荒野大救赎》是Take-Two业绩大增的主要原因，该作累计销量已突破850万套。由于Rockstar的游戏表现出色，Take-Two已经与Rockstar的核心高层续签了长期聘用合同，包括Sam Houser、Dan Houser、Leslie Benzies等。此外，由于去年EA取消了《NBA Elite》，Take-Two的《NBA 2K11》达到了500万套的出色销量。



玩家偶像与偶像玩家共创业？


■杏野春奈与高桥名人逛跳蚤市场。


■杏野春奈的游戏收藏室。


■杏野春奈COS春丽。

Hudson标志性人物辞职，将与狂热偶像玩家合作

“高桥名人”（真名高桥利幸）曾是日本游戏业的第一名人，是当之无愧的国民级玩家偶像。在1980年代中期，他的“16连射”绝技在日本几乎是家喻户晓，被Hudson当作公司的形象代言人进行炒作，还为他设计了卡通形象，并制作了以他为名的游戏——《高桥名人的冒险岛》。然而随着Hudson的没落，高桥名人也逐渐被遗忘。今年初，Konami宣布将Hudson收购为全资子公司，Hudson从此结束了独立生涯。最近，高桥名人通过自己的博客宣布他已经辞职。

高桥名人并未公布他的辞职原因，也没有透露今后的去向。有消息称他可能会与热爱游戏的23岁模特杏野春奈合资开办一家公司。杏野春奈是偶像中的狂热玩家，收藏的游戏产品总价值超过1000万日元，自称经常一天玩10个小时的游戏，而且从小就特别喜欢高桥名人和Hudson的游戏。在2009年的一个电视节目中，杏野春奈曾演示了不看屏幕打过《超级马里奥兄弟》第一关的绝技。高桥名人辞职后不久，杏野春奈在自己的博客里透露“正在和高桥名人一起策划一些事情”。

如果高桥利幸与杏野春奈一起开游戏公司，他们的公司将无法使用“高桥名人”这个名字。Hudson在高桥利幸辞职后特别发布声明，表示“高桥名人”是Hudson的注册商标。

新闻短波

INFO

电影版《生化危机 复仇》

最近电影版《生化危机》主演米拉·乔沃维奇透露，《生化危机》第五部电影的定名可能是《生化危机 复仇》(Resident Evil：Retribution)，该片可能会以东京为舞台。

MMV将推多款NGP游戏

MMV近日宣布，本财年的销售收入预计将从27.57亿日元大幅提高到38亿日元，而且将扭亏为盈，从亏损7700万日元转为盈利2.1亿日元。MMV表示NGP是本财年重点支持的平台，将推出多款NGP游戏。

买PS3送《COD》

索尼宣布从5月31日起推出《COD BO》PS3捆绑套装，其中的PS3为160GB型号，而售价与过去普通160GB版PS3一样仍是300美元，《COD BO》相当于白送给玩家，而且其中还包含该作的第一张DLC《First Strike》。



《求生之路》开发商新作

过去主要依靠动画改编游戏的THQ公司这几年致力于开发核心向大作，可惜并不是很成功。最近THQ宣布与《求生之路》开发商Turtle Rock工作室签约，正合作开发一款FPS新作，预定2013年发售。本作将以多人模式为卖点，THQ表示希望其影响力能与《求生之路》相当。本作将在E3展期间亮相。

TGS2011海报公开

CESA近日公布了2011东京游戏展的主题海报。与去年一样，今年的海报是由大阪出生的著名插画家形部一平设计，本届展会的主题是“心灵跃动，即是游戏”。



只有43%的公司会在一个月内告知用户，而我们是一个星期，难道我的一个星期比别人长吗？



索尼CEO霍华德·斯金格最近在路透社采访时很委屈地表示，大多数公司出现信息泄漏的事件根本不会告知用户，而索尼一个星期就将事态公诸于众，却遭到上至国会、下至平民的广泛抨击，实在是很冤枉。

业界声音

《战神》、《MGS》PSP版高清化



《战神》两款PSP游戏高清移植PS3，7月推出中英文合版

最近PSP Remaster的公布令人意外，也令人好奇除了《MHP3》之外还有哪些PSP大作会高清化。事实上在PSP Remaster正式公布的一个星期之前，就有传闻说PSP的《战神 奥林匹斯之链》和《战神 斯巴达之魂》将会推出PS3版的高清化合集．最先透露此消息的是SCE台湾分公司，官方新闻稿中表示PS3的《战神携带版合集》将以中英文合版的方式推出，预定7月7日发售。不过官方并未说明本作是否属于“PSP Remaster”系列。

另外也有相当可靠的传闻称《潜龙谍影 和平行者》也将推出PS3高清版，此前Konami就曾对《和平行者》移植家用机的可行性进行过市场调查。

我认为在精致的手工活方面，日本人是全世界最有才华的，如果不计效率与时间，日本人可以做出世界上最好的东西。



日本的大部分制作人似乎都很喜欢给本国游戏业泼冷水，但是铃木裕最近却在日刊采访时高度评价本国开发者，他认为日本输给外国的不是创意，而是能加快游戏制作效率的自动化技术。

业界声音

杂志库 ZAZHIKU.COM

新闻短波

INFO

《忍龙 III》细节公布

《PS 官方杂志》最近报道了《忍者龙剑传 III》的初步细节。本作将“更容易上手”，但不会为了休闲玩家而降低难度。本作有合作与对抗型多人模式，最多可支持 8 人同时游戏。本作将非常血腥，武器会逐渐进化。另外，本作可能会支持 Move。

美国 PSP 超值套装

SCE 宣布将在美国推出“限定版 PSP 娱乐套装”，其中包含 PSP-3000、2GB 记忆棒、《GT 赛车 PSP》、《MLB 11 The Show》，定价仅为 160 美元。



《死亡之屋 赶尽杀绝》移植PS3

世嘉日前宣布 Wii 的光枪游戏《死亡之屋 赶尽杀绝》将推出 PS3 版，定名为《死亡之屋 赶尽杀绝 加长剪辑版》，预定于 10 月 25 日发售。本作的画面将会高清化，支持 3D 电视，支持 Move，还增加了两种新游戏模式，以及两个新关卡。



《无尽传说》发售日

NBGI 在“Tales of Festival 2011”活动期间宣布 PS3 的《无尽传说》将于 9 月 8 日发售，定价为 8379 日元。同日将推出与 160GB 版 PS3 同捆的版本，定价为 37980 日元。



能决定主机销量的游戏已不复存在。



M2 Research 的 Billy Pidgeon 断言，一两款大作就能左右主机命运的时代已经成为过去，就算 Wii2 的首发游戏有《马里奥》，也无法决定其是否成功。

业界声音

天灾人祸不断，索尼亏损严重



财年亏损近2600亿日元，游戏部门贡献356亿利润

索尼集团于 5 月 23 日公布了上财年（2010 年 4 月 1 日～ 2011 年 3 月 31 日）的财报，由于递延税款借项相关金额高达 3600 亿日元，这一年索尼集团净亏损 2596 亿日元，营业收入为 7.18 万亿日元。此前索尼的预期值为净利润 700 亿日元。上财年索尼集团亏损 408 亿日元，营业收入为 7.21 万亿日元。

虽然集团表现不佳，SCE 所属的网络化产品与服务部门业绩出众，实现了 356 亿日元的利润，上一财年为亏损 833 亿日元。该部门营业收入为 1.57 万亿日元。索尼表示该部门扭亏为盈的主要原因是 PS3 生产成本持续降低，财年内 PS3 实际销量为 1430 万台，略低于 1500 万台的目标值。不过远高于之前一个财年 1300 万台的销量。PSP 销量从 990 万减少到 800 万，PS2 从 730 万降低到 640 万。PS3 软件销量的大幅提升也让索尼有可观的权利金进账。这一财年，PS3 软件销量从 1 亿 1560 万套提高到 1 亿 4790 万套，PSP 从 4440 万套提高到 4660 万套，而 PS2 游戏销量从 3570 万套降低到 1640 万套。

下个财年，索尼集团的业绩不容乐观。3 月份东日本大地震造成的损失将计入下个财年，由此造成的损失将达到 1500 亿日元。此外，索尼表示 PSN 遭黑客攻击而断线一个多月共造成 170 亿日元的损失。

买Windows7电脑送X360主机

微软最近公布了一项面向美国大学生的优惠购机方案：凡学生购机，只要购买了 699 美元以上、安装 Windows7 操作系统的电脑（包括笔记本电脑），就可以获得一台 4GB 版 X360，价值约 200 美元！此次促销活动不限于微软的商城，从 5 月 23 日起至 9 月 9 日，凡是在 Dell.com、HP.com 或者 BestBuy 购买电脑，只要提供 .edu 的电子邮箱地址，或者出示学生证，证明自己是在校人员，以及电脑的价格超过 699 美元，即可获赠 X360。

《幽灵行动 未来战士》对应Kinect

2009 年 1 月首次公布的《幽灵行动 未来战士》几经延期，而不断延期的一个重要原因可能是本作正在为 Kinect 进行改造！最近微软更新了 Xbox.com 的产品介绍页面，其中《幽灵行动 未来战士》的封面赫然出现了对应 Kinect 的标志。

去年 4 月就有法国媒体报道，《幽灵行动 未来战士》将收录为 Kinect 而开发的特殊模式，玩家可以左手用 X360 手柄进行移动操作，右手进行体感操作。不过育碧对于这些传闻不作回应。本作将于 2012 年第一季度发售。

SE亏损百亿，恢复元气“需两三年”



和田洋一承认SE游戏开发实力低下，将规划多款原创大作

Square Enix 的上财年业绩是成立近十年来最差业绩，游戏销量从 2666 万套暴跌至 1685 万套，销售收入为 1252.7 亿日元，同比降低 34.8%，并且出现了 120.4 亿日元的亏损，而之前一个财年为盈利 95 亿日元。SE 社长和田洋一表示，业绩不佳的主要原因是家用机游戏销售不振，多款游戏的取消也造成了 45 亿日元的损失。和田洋一承认：“我们的游戏开发实力已经变得比我们预计的还要弱，要恢复实力需要一两年的时间。”

和田洋一表示，开发实力弱的原因是缺乏沟通。制作人没有很好地将自己的想法传达给下属，而开发人员则是只做份内事，也缺乏与不同部门的合作与交流。

作为改革措施之一，SE 今后将会大力发展社交网络游戏，以及高性能手机游戏。不过 SE 的开发人员已经习惯了开发传统游戏，和田洋一对于他们能否适应这些新平台感到疑虑，所以会尽可能外包给外部开发商，不过目前并没有收购的打算。SE 将同时运营两三款大型网络游戏以保持稳定的收入来源，除了《最终幻想 XIV》之外目前至少还有一款网游大作正在开发中。

SE 的中期计划是在三五年内将其主力大作品牌数量从目前的 5 个增加到 10 个，其中日本总部增加两个，Eidos 蒙特利尔、IO Interactive 和 Wimbeldon 分别增加一个。不过 SE 预计本财年其游戏销量还会进一步下跌，从 1685 万套减少到 1450 万套。

杂志库 ZAZHIKU.COM



这样的高清化没问题吗？

不管制作组抱着什么样的目的来制作游戏的高清版，“《怪物猎人》系列”总算是踏出了高清道路上第一步。

2010年年末，《MHP3》的发售再次燃起了玩家们的狩猎热情，而在最近索尼公布了“PSP REMASTER”，这个计划的目的是将PSP的游戏高清化后放到PS3平台上游玩，和PS3游戏一样，“PSP REMASTER”的游戏也会以蓝光光盘的形式发售。其中第一波移植游戏中就有《怪物猎人 携带版3rd HD版》（以下简称《MHP3 HD》）的身影，此次Capcom宣布将《MHP3》逆移植给PS3的消息让众多的玩家为之震惊，作为系列销量最高的一作，在PSP上发售不到半年的时间就宣布逆移植，厂商的这一举动着实让广大的猎人们感到困惑。值得一提的是，PS3平台上没有“《MH》系列”作品的历史也终于到此为止。

双赢？

有业内人士指出这是索尼和Capcom的双赢举措，笔者则不以为然。遭遇了此前令人扼腕叹息的PSN客户信息泄露事件之后，索尼急需挽回玩家对其网络安全等其他方面的信赖度，《MHP3 HD》这样的大作正是转移玩家视线及拉拢人气的有力法宝。然而数日来几乎每天都能看见全球各地的索尼分部继续遭到骇客的入侵，客户的个人及信用卡信息继续被窃，如此窘况令人不禁去想要多少个如《MHP3 HD》这样的重量级游戏才能彻底地令玩家们将注目点转投到“PSP REMASTER”的计划上。抛开索尼不谈，逆移植除了画面高清化之外几乎无成本可言，如此一举多得的事情何乐而不为？Capcom此举效仿了善于“全平台发展”的欧美厂商，但如此频繁地榨取游戏的剩余价值的这一做法绝不可取，盲目移植的最后极有可能导致大量核心玩家的流失。比起美式射击类作品的泛滥，日式游戏的推出通常需花上不少的时间来进行酝酿，除了开发周期长以外还涉及到品牌的问题，短时间内推出系列的相关作品很容易导致品牌贬值，某些所谓的国民级经典日式角色扮演类系列在近年来有销量无口碑的败相就是最好的例子。

高清的卖点？

再让我们来看看《MHP3 HD》的特点：

1.HD高清画质。
2. 与PSP版的存档通用。
3. 类似于ADHOC Party的联机平台。
4. 对应3D电视。
5. 追加右摇杆操作，用来调整视点。
6. 收录历代怪物生态的特别影像。

高清到底有多高清？我们所说的高清化并不是单纯地将分辨率提升，分辨率上去了只会让没有做好的细节缺陷部分显得更加刺眼，高清化的标准除了分辨率外，精细的贴图、拟真的光影效果、生动写实的动作捕捉等等都是高清化的重要组成部分。虽然说“《MH》系列”高清化的梦想得以成真，但无论谁看过官方公布的PV和放出的高清版与PSP版的对比贴图后，恐怕都忍不住要说：“这样的高清化没问题吗？”

> **高清化并不是单纯地将分辨率提升，分辨率上去了只会让没有做好的细节缺陷部分显得更加刺眼。**

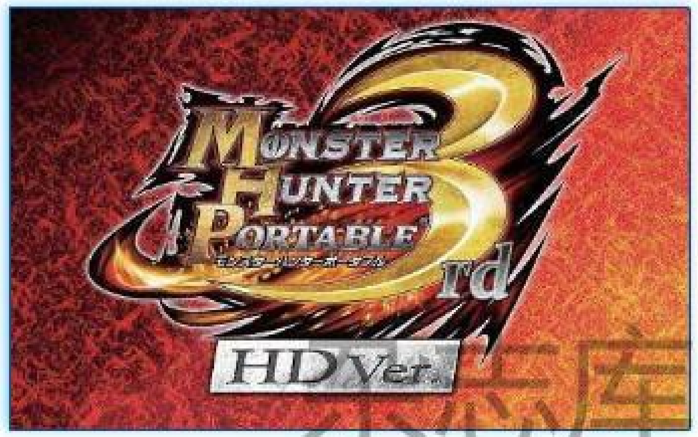
尽管官方放出“在外PSP，在家PS3”的标语来突出存档共通的这一特点，但相信不少玩家都知道PSP版的《初音》曾于2010年6月下旬推出过类似的PS3高清下载版，如果想要在两者间共享存档的话必须满足以下条件：1. 需要没有破解的PSP和PS3各一台；2. 一张正版的《初音》UMD和付费下载的高清版游戏；3.PSP必须时刻保持着和PS3连接的状态。以目前的形势来看，《MHP3 HD》也极有可能以这种复杂的方式来实现存档通用。此外，由于PSP版的记录是保存在记忆棒上的，如果有玩家使用修改过的存档来与高清版进行联动，Capcom又将如何应对这种情况？

《怪物猎人》的成功要归功于“《MHP》系列”，而掌机系列的最大魅力无疑就是随时随地都能与朋友联机的便携性，而必须通过PS3提供的平台来进行联机的高清版完全无便携性可言，据笔者所知，国内绝大部分玩家在联机时都选择非官方提供的平台，如盟区、KAI等等，而在日本这个提倡维护知识产权的国家里也有相当一部分国民在非官方授权的平台上联动，再加上国内玩家的网速限制与PSN网络优化不到位等问题，“类似于ADHOC Party的联机平台”根本无法成为卖点之一。至于操作方面，如果高清版是在PSP版的基础上将视点的调整由十字键变更为右摇杆的话，相信这将是在PSP版上练就了“鸡爪功”来调整视点的玩家们的一大福音，既然官方已经明确了右摇杆的作用，那么《P》系列的玩家大可不必担心类似《MHF》(怪物猎人网络版)用R3键来进行攻击的操作方式会强行加载到高清版之上，这点倒是值得肯定。

众所周知原本《MHP3》就曾被玩家抱怨内容较少而令人缺乏长期狩猎的动力，当然游戏本身的素质值得肯定，且不能否认官方有所保留地将内容留给类似《MHP2G》的后续作品，但高清版追加的历代怪物生态特别影像显然无法满足猎人们对追加要素的需求，有人质疑官方是否会提供PSN的付费下载怪物、场景等内容，鉴于Capcom早已没诚信可言，只能说一切皆有可能。

炒热饭

在《MHP3》世界生活过的猎人群体里应该会有不少人买《MHP3 HD》的账，但目的无非是看看高清的《MH》到底能有多高清，实际会在HD版上花费时间与金钱的玩家可能远远不足PSP和PC版的皮毛。作为近年来Capcom的“镇店之宝”，《MH》系列接二连三地出击虽然带给了玩家更多的乐趣，但如此频繁地移植旧作真的是玩家们想要看到的么？相比起人心所向的《MHP3G》和《MH4》，突如其来的《MHP3 HD》除了令人惊诧外更多的则是失望。身为一名玩家，笔者希望玩到的是系列的新作，至少也应该是个资料篇，而不是炒冷饭般地进行复刻、移植，更不要说饭都没冷就开始炒了，隔夜饭炒着才香的道理，你懂么？



杂志库 ZAZHIKU.COM



黑天使之城

《黑色洛城》7 年开发史

文 藤曦 编 星夜 美编 NINA

在 5 月下旬召开的 Take-Two 财报发布会上，公司总裁 Strauss Zelnick 说："我们有足够的理由相信《黑色洛城》是我们公司又一个强有力的新系列。"而 Team Bondi 的 Brendan McNamara 也表示，因为已经有现成的技术，如果开发《黑色洛城 2》，开发时间会短得多，看来 Take-Two 与 Team Bondi 已经为续作做好了准备。虽然 Take-Two 并未公布《黑色洛城》的销量，但是根据英国 Chart-Track 的统计，《黑色洛城》是英国历史上首周销量最高的原创新作，在 X360 的所有游戏首周销量排名中位居 13（PS3 版位居 11）。也许它的销量比起那些大名鼎鼎的续作还有一定的差距，但是作为一个代表全新类型、全新技术的原创新作，这样的成绩令人满意。比起那些销量达到一两千万的 FPS 巨作，我们的游戏业界也许更需要《黑色洛城》那样的探索精神。

建造天使之城

今年 4 月的翠贝卡电影节上，《黑色洛城》成为第一款获奖的游戏。很少有原创游戏能像它那样被整个游戏业所期待——不止是游戏业，从好莱坞的明星大腕，到城市历史学家，《黑色洛城》已引起社会各界的关注。"大家都在谈论它，我知道建筑师和历史学家们死也要玩到它。"洛杉矶历史研究学者 Kim Cooper 说，她的丈夫 Richard Schave 是 Esotouric 公司的经营者，他的公司经营的是古典的旅游观光巴士。为了宣传《黑色洛城》，Rockstar 与 Esotouric 公司合作，用他们的巴士展开了《黑色洛城》的城市街头巡游试玩活动。

Cooper 认为 1947 年是洛杉矶的转折之年，是二战之后洛杉矶开始转型并发展成今日格局的开始。Cooper 与 Nathan Marsak 成立了一个叫 1947project 的博客，收集了那个时期的大量新闻资料，对当时与如今的照片进行对比。Team Bondi 也是通过这种详尽的资料收集为基础创造 1947 年的洛杉矶。游戏使用了业界前沿的动作扫描（MotionScan）技术，这种技术将演员的每个表情细节拍摄下来并转



Team Bondi 对当时的菜价也进行了研究。

换到游戏中，游戏历史上前所未见的逼真人物表情。而这种电影般的逼真表演必须要有一个能与之相匹配的真实场景。本作制作人 Simon Wood 说：“我们不希望这些细微度令人惊异的面孔出现在配不上他们的场景里，我们知道这款游戏要成为一部时间机器。”

将现实世界的场景还原不是一件容易的事，而要将 60 多年前的现实世界还原更是一个浩瀚的工程。Team Bondi 从亨廷顿图书馆开始，在那里可以查到美国公共事业振兴署（WPA）从 1930 年代开始绘制与收集的地图资料，此外他们还获得了美国地质勘测局的资料，不仅确保了游戏中各种建筑、道路分布的准确性，还要保证地形高低变化的精确。接着 Team Bondi 获得了加州大学洛杉矶分校（UCLA）的思朋斯航拍照片收藏。当年罗伯特 · 思朋斯受洛杉矶当地富人所托，驾驶着一架双翼飞机，在飞机上搭载一部 46 磅重的照相机，从空中拍摄了富人们的豪宅与周边地区。从此思朋斯将航拍洛杉矶作为自己的事业来发展，他用航拍照片记录了洛杉矶半个世纪的变迁，包括市中心高楼群的建设。Wood 说：“那些照片比卫星照片好得多。与 CIA 一样，我们会分析热点区域，哪条街比较安静，路上有多少车辆，每天不同时刻太阳的角度，有轨电车的线路等等。”

接着 Wood 和美术总监 Chee Kin Chan、首席美术师 Ben Brudenell 戴上白手套，开始对 UCLA 堆积成山的照片资料进行整理。Wood 说：“一张晚餐的照片就能提供无数的信息，比如当时的男人女人们穿哪些衣服，他们喝咖啡的姿势，餐牌的价目，柜台的长度……一张照片好过千言万语，而我们使用了 18 万张照片。”

还有一些细节是照片也无法给予的，所以 Team Bondi 需要 Marsak 这样的“老洛杉矶”当顾问。所谓“黑色洛城”不止是对那种经典黑白电影（noire）的隐喻，表达本作的怀旧气息，同时也表明了当时洛杉矶的真实环境氛围。那时在洛杉矶市中心还有很多化工厂，工厂里排出的烟雾与燃烧垃圾产生的烟雾将市中心笼罩在永恒的黑烟之中。Marsak 对一个关



于黑色毒烟的故事记忆深刻：“有一天，一群西联公司的秘书去外面吃午饭，因为空气中燃烧的煤灰太多，把他们的毛衣烧出好几个洞。”

Wood 追求的就是这种从外表到内在完全一致的逼真氛围。作为游戏主要系统之一的审讯，自然也要完全按照 1947 年洛杉矶警局真实的办案方式。Wood 与本作导演 Brendan McNamara 咨询了洛杉矶警局的退休老警员们，并且翻阅了无数的案例资料。他们还从日落工作室那里租了数百种当时独有的道具，将它们拍摄并还原于游戏之中。至于游戏人物所穿的衣服，应感谢 Western Costume 公司占地 12 万平方英尺的时代装卖场。Wood 说：“你无法想像那些衣服有多小，当时人们的个子普遍比现在小得多。《乱世佳人》中白瑞德的服装跟现在 15 岁少年的衣服差不多大。”

Western Costume 也不是所有的衣服都有，当时消防员的服装他们就没有。所以 Team Bondi 就从其他地方找。他们拜访了洛杉矶消防局的小博物馆，Wood 试穿了一件老式的消防服：“它重得令人难以置信，里面还很臭。50 年前火焰的味道还残留在里面呢！”

游戏中的洛杉矶也不是每个细节都与史实相同，不过并非 Team Bondi 没有做足功课，而是必须照顾到游戏性的需要，也要照顾视觉效果。比如洛杉矶街道上的棕榈树大多数都是当年从外地移植过来的，在 1947 年，这些树高度不到 1 米。Wood 说：“当 Chee Kin 把这些树按照那样的高度做到游戏里，看起来简直太荒谬了。所以我们把树给拔高了，有时候艺术应高于现实。”

Rockstar 总是爱打破规则，而且他们总能将别人不看好的题材做到极致，并取得大成功。在《荒野大救赎》之前，老西部题材也被认为早已过时，已经没有市场价值。但是 Rockstar 复兴了旧西部题材，告诉人们就算武器不够酷，同样能做出好玩的游戏。《黑色洛城》也是一个异数，在游戏产业普遍追求火爆与快节奏的今天，它是否会被玩家嫌弃节奏太慢？那种老式侦探冒险游戏与类似于《逆转裁判》的类型能否为当今主流玩家所接受？

Wood 认为 1947 年是一个令人难以抗拒的年代。“那是一个真正浪漫的年代，也有令人难以置信的暴力。医生会劝你吸烟，大家都爱跳舞。我喜欢到珀欣广场看秘书们吃午餐，或者就开着车瞎逛。这样太放松了，如果你心情不好，可以去找一些谋杀案。”

黑色经历

Aaron Staton 日常工作的一个主要部分就是站在摄影机前表演，这位实力派演员因电视剧《广告狂人》而广为人知，但在这个项目之前，他还从来没有过在 32 部摄影机前表演的经历——应该说在此之前大概谁也没有过这种表演经历。

这就是《黑色洛城》使用的动作扫描技术，用于“扫描”演员面部表情的动作是 32 部按照特定位置布局的摄影机。摄影棚在加州 Culver City 的一个仓库里，那是 Team Bondi 的临时片场兼游戏开发工作室。在一个冬天的早晨，Staton 完成了一个通宵的忙碌



▲演员要穿着橙色衣服坐在固定的位置进行动作捕捉。

工作。他坐在 32 部摄影机环绕的白色房间里，灯光均匀，确保他的脸上不会有任何阴影。他就在这样的房间里完成了一段又一段的表演。Brendan McNamara 会在隔壁房间里通过耳麦对他进行演出指导。在动作扫描完成后，会有一个强大的服务器集群将他的表演转化为游戏中的 Cole Phelps 侦探。每一个眼神的变化或皱纹的微动都会被记录并忠实还原。

《黑色洛城》的开发历时 7 年，其中大部分时间都在研究这种前沿的动作扫描技术。Rockstar 不想将自己局限在“《GTA》系列”，他们希望打造能媲美《GTA》的新系列，《荒野大救赎》已经获得成功，Rockstar 还需要更多的新品牌，而要打造新品牌需要突破性的技术与领时代之先的游戏概念，所以当他们发现 Team Bondi 正在开发的《黑色洛城》，他们决定从 SCE 手中买走该作的发行权。

G4TV 的 X-Play 游戏节目主持人 Adam Sessler 说：“这是一款很冒险的游戏，不过这也符合他们的一贯风格。没有哪家游戏开发商像 Rockstar 那样热衷于挖掘美国文化。”

杂志库 ZAZHIKU



▲整个房间遍布白光，确保演员脸上不会有阴影。

也没有几家游戏公司像Rockstar那样敢于在市场接受度未知的新游戏类型上投入数千万美元。如果没有Rockstar，没有它的这种探索精神，我们的游戏业界会变得单调许多。《GameInformer》杂志主编Andy McNamara说："这是一个非常大胆的举动，多数人都不会理解，除非他们自己把游戏玩了一遍。我认为其他任何公司都不可能做出这样的游戏。"

Rockstar相信《黑色洛城》会获得巨大的商业成功。也许那些热爱FPS的核心玩家们不那么容易接受这么一款动作要素不多的游戏，但是它还可以吸引那些喜欢看侦探题材电视剧的观众，吸引《法律与秩序》、《CSI》等美剧的爱好者。Rockstar开发部副总裁Jeronimo Barerra说："我认为它会吸引非常广的受众，吸引熟悉此类电视剧与电影的观众，他们从未体验过这种互动娱乐。"

Brendan McNamara和他的核心团队曾为索尼开发了PS2独占的"《大逃亡》系列"，这个以伦敦为背景的《GTA》式游戏系列大获成功。2004年，他们在悉尼成立了Team Bondi，开始制作《黑色洛城》。Team Bondi最初的计划是将该作交给SCEE发行，但是之前他们与SCEE在"《大逃亡》系列"的合作中并不愉快。2010年1月，曾有网名为"veracious_shit"的"内部人士"在自己的微博中透露，Brendan之所以没有继续开发《大逃亡》而决定开发新系列，是因为他认为《大逃亡》的品牌已经被SCEE搞砸了，他无法将一个已经有污点的品牌打造成杰作。但是为了给新工作室筹钱，Brendan也只能与SCEE签约。而在《黑色洛城》的初期开发阶段，Team Bondi与SCEE的合作依旧很不愉快，Brendan想再找一家发行商，于是就有了后来Rockstar的出现。

《黑色洛城》其实从2003年就开始规划，当时计划用3年的时间完成，使其成为PS3的首发游戏。到2004年，开发团队成员已经达到几十人。然后Brendan看到了《GTA 圣安德里亚斯》，这款超大作的制作规模让他感到震惊，他发觉《黑色洛城》原计划的规模相比之下实在太小了，于是他希望将游戏推翻重来。据veracious_shit所说，Brendan并不善于项目管理，游戏开发了两年都没有作出一个可以试玩的DEMO，而在那时该项目已经花费了SCEE 2000多万美元，而SCEE方面的项目管理人仍然没有看到该作将要完成的迹象，所以SCEE做出了一个迫不得已的决定——放弃《黑色洛城》，即使这意味着2000万美元全部打水漂。SCEE取消《黑色洛城》，斩断了Team Bondi的资金来源，使其陷入混乱，不过这种近乎绝望的困境没有持续多久，Brendan神奇地找到了新的发行商——那就是Rockstar。2006年春季，Rockstar正式获得了《黑色洛城》的发行权。由于Rockstar的业界影响力巨大，SCE也要仰赖其"《GTA》系列"提高自己的主机销量，所以SCEE做了个顺水人情，将其视为鸡肋的《黑色洛城》送给了Rockstar，并未要求其补偿他们已经花费的2000万美元。不过也有消息说Rockstar获得该作发行权的代价是为PS3开发独占大作《Agent》，但是这款神秘的间谍游戏至今生死未卜……

吸引Rockstar的是Team Bondi拥有的前沿技术。当时Brendan就已经与技术研究人员Oliver Bao合作，就是他开发了"动作扫描"技术的基础。最初这种技术只用两个摄像头进行面部表情的捕捉，他的目标是造出一个人类面部的3D扫描仪，将人脸的每个动作细节捕捉。Bao的这种技术与Brendan构思的侦探游戏概念正是天作之合，在警察办案与盘问疑犯的过程中，察言观色是一种极其重要的能力，只有这样的技术才能将探案过程中这个关键环节完美演绎。



▲每个摄像头的价格都超过6000美元。

捕捉灵魂



▲本作中同屏最多只能有三张脸，你注意到了吗？

《黑色洛城》开发过程的前半段都是在做研究工作，不同分工的小组分别进行动作扫描技术研究、历史资料考察等工作，多数时候是围绕照片、数据与文本。当演员们动作扫描的成果"安装"到游戏中人物建模的身上后，Barerra说："那是令人赞美上帝的时刻。"最初，演员的表情动作扫描是在澳大利亚进行的，聘请了当地的演员，那是在2009年底。后来，Team Bondi与Rockstar认为澳大利亚人的口音与行为举止毕竟还是与洛杉矶人有所不同，因此他们决定将大部分动作扫描工作搬到洛杉矶进行。聘用的演员数量超过400人，虽然动作扫描技术在动作捕捉的效率方面已经很高，但是由于剧本量太大（2200页剧本），动作扫描的制作过程超过一年。全套装备是他们从悉尼运到洛杉矶的，不仅设备成本昂贵（每个摄像头的价格都超过6000美元），而且安装起来非常考究，每个摄像头的位置都必须非常精确。在游戏制作后期，Rockstar邀请了不少媒体到工作室里采访。将自己得意的技术展示给外界，Bao感到很自豪，但是记者越靠近他的设备，他就越神经质。之前曾有人碰掉了一个摄像头，结果花了4个小时才重新安装并校准妥当。

由Team Bondi成立的姊妹公司Depth Analysis专门从事这种动作扫描技术的研究，在《黑色洛城》完成后，他们的研究工作不会停止。他们早就准备好今后将他们的技术授权给其他厂商使用，不仅是游戏厂商，好莱坞也可以使用他们的技术制作特技。很多知名游戏厂商已经拜访了Depth Analysis的动作扫描工作室，Activision Blizzard的高层看过之后表示有意将该技术应用于今后的《COD》。而小岛秀夫也亲自飞到美国参观了这种新技术，实地探访归来后，小岛秀夫多次在自己的微博中表示《黑色洛城》是他本年度最期待的游戏，也许注重情节演出的《潜龙谍影》今后也会使用这种动作扫描技术。

动作扫描装置的32个摄像头分为16对，每一对摄像头就相当于一个3D扫描仪，扫描脸部的某一部分，然后将16块画面拼接起来，变成一个3D的人物头部模型。由于视频拍摄的数据量很大，在转化为3D建模的过程中需要大量的数据过滤与压缩，要将每秒1GB的原始数据压缩为1KB才能在游戏中顺利运行，所以这成为游戏制作过程中极具挑战性的一部分。尽管如此，比起传统的动作捕捉技术，这种动作扫描的效率还是会高得多。Bao说："我们一天就能做好四五十页的剧本。曾有一位客户来我们这里试镜——他们从没用过这种系统，听说一天能拍40页剧本，把他们都吓坏了。"

所谓的40页剧本其实也就是20多分钟的份量。据介绍，如果能花钱添置更多硬件设备，



▲比起表情，本作的人物动作显得太笨拙。



▲这样的表情用传统的动作捕捉技术是不可能做到的。

提高处理能力，动作扫描的制作速度还可以大大加快。将 32 个摄像头扫描的动作转化为 3D 模型的动作，需要整个服务器集群开足马力进行运算，而游戏机要运行处理好之后的脸部表情，也要消耗大量的处理能力。目前 Team Bondi 只能做到同一个画面中出现三张动作扫描的脸，如果同屏中人物数量较多，就要将部分人物放在远景处，或者后脑勺对着镜头。不过对于聪明的游戏开发者来说，这不是什么大问题，通过巧妙的镜头设置，玩家一般不会意识到同屏只能看到三张脸。

Brendan 说：“动作扫描技术帮助我们把多边形和像素变成了有血有肉的人物，让你能更深刻地思考。这太令人兴奋了，对于游戏开发者来说是一种解放。”角色是电影的灵魂，试图将游戏变成互动电影的开发者们一直在努力进行游戏角色的塑造，但是传统动作捕捉技术用一张张硬梆梆的脸束缚了开发者的自由。没有复杂微妙的表情，就无法表达人物的内心世界。《黑色洛城》是一部犯罪调查活剧，致力于表现每个角色的内心世界，开发者的设想能否实现完全取决于动作扫描技术。《黑色洛城》开发了 7 年，动作扫描技术就研发了 7 年，游戏本身随着技术的进化而进化。

游戏制作后期，Team Bondi 请了一些测试者对游戏进行测试与除错。对游戏角色的讨论成为测试者们的热门话题，经常会听到他们在茶余饭后讨论：“我不喜欢这个角色，他太势利了。应该让某某演员来扮演，我觉得他会演得更好。”这样的讨论让 Bao 感到骄傲，他说：“人们把它当作电视剧了，他们完全融入剧情之中。有人找到我说‘你怎么把那人给换了，他演得多好啊’。我不得不对他解释是剧本有变动，或者演员因排期问题无法出演。大家都迷上了他们喜欢的角色，对他们来说，它已经超越了游戏的定义。”

不过就目前而言，动作扫描技术也有一些缺陷，最麻烦的地方是不容易修改。如果开发人员对一些台词不满意，就要把演员请回来将对应的片段再捕捉一遍，而传统的动作捕捉技术可以在软件中直接修改。而且这种技术对演员的演技发挥也有很大的限制，演员只能坐在固定的位置进行表演，头部的动作范围不能太大，不能用手遮住脸，而且没有对手可以对戏，演员也无法想像自己的表演最终会得出怎样的结果……这些都导致演员的表演实力无法完全发挥。此外，目前的动作扫描技术仅用于面部表情捕捉，身体动作仍然是用传统方法制作，也就是说是把动作扫描的头插在手动设置动作的 3D 建模的身体之上，这样难免会有头部与身体动作脱节的现象，给人的感觉是动作还是不够自然。

技术革命

如果《黑色洛城》大获成功，整个业界会在这种技术身上进行更深入的研究，那么以上问题也许会一步步得以解决。当前，Depth Analysis 已经在对该技术进行改良，下一个版本的动作扫描会使用更多摄像头，实现更高的动作捕捉解析度，同时让演员能在拍摄区里自由走动，不用再限制于椅子上。目前该系统每秒钟可捕捉 1000 帧画面，数据量高达 1GB，而如果进行全身动作扫描，需要每秒钟 150～200GB……你可以想像一款游戏制作下来拍摄的数据量会是怎样的天文数字。

Oliver Bao 说：“动作扫描技术将会在多个层面决定游戏业的未来。首先，当这种技术能够进行全身动作捕捉，其真实度将使得游戏、电影与电视剧之间的界限变得难以区分。表演与动作之间将完美衔接。其次是电影制片人可以完全用动作扫描的数据进行电影拍摄与剪辑，可以随意调整动作、移动人物、改变镜头角度与光线设置等等。而对于游戏制作者，这意味着我们可以与电影和电视剧比拼叙事方式与演技。”

不管《黑色洛城》能否达到 Rockstar 的销量目标，可以肯定的是，Team Bondi 的这种动作扫描新技术会在今后给他们带来持续的收入。目前 Team Bondi 和 Depth Analysis 已经做好将该技术对外授权的准备，而且已经有三个项目正在展开。Bao 说：“将现有设备商业化只是第一步，接下来我们会建造该装置的升级版，用于拍摄电影和广告，它们会采用更高解析度的摄像头和更高级的处理技术，确保更高的画质与 3D 数据的保真度。”

Team Bondi 正准备进行的第三个项目就是使用全面升级的动作扫描技术进行演员的全身动作扫描，让《黑色洛城》中僵硬的人物身体动作成为历史。那时动作扫描可能会成为业界的标准



动作捕捉技术，游戏的面貌将从此发生翻天覆地的变化，而《黑色洛城》只是这场革命的开始。

《黑色洛城》全球媒体点评

《黑色洛城》拥有大家所期待的一切，精彩的故事贯穿首尾，动作捕捉堪称完美，游戏性也很有深度、引人入胜。 ——Digital Chumps，100 分

本作与无数的第一人称和第三人称视点射击游戏，以及市面上所有跟风的开放世界游戏完全不同。我所喜爱的侦探小说与经典电影在《黑色洛城》中以互动形态活了过来。 ——1UP，100 分

游戏产业一直梦想着创造出能够操控主角，却又让人无法与电影区分开来的不朽经典。《黑色洛城》终于实现了梦想，找到了圣杯。 ——英国《卫报》，100 分

这个世界已经有足够多的开放世界动作游戏，但是将开放世界与这种风格的游戏系统相结合，并投入如此之高的预算，确实是凤毛麟角。 ——GiantBomb，100 分

这是 Rockstar 最成熟的游戏。它是我们这个时代最具创新的游戏之一，并将因此青史留名。如果你认为自己算是个玩家，那么在您的游戏收藏中不能少了它的名字。 ——TeamXbox，93 分

任务太重复是《黑色洛城》的软肋，但它最终凭借自己的精妙设计、对细节的注重以及惊人的角色互动获得了胜利。它为电子游戏的叙事方式制定了新的标准。 ——GameTrailers，91 分

《黑色洛城》结合了最棒的动作游戏、最棒的冒险游戏，与最棒的电影，还有电子游戏史上最棒的表情，创造了与众不同的游戏体验。 ——PlayStation LifeStyle，90 分

从很多方面来说《黑色洛城》并不完美，不过它仍是所有人都不应错过的杰作。它是一部被装进游戏碟里的电视剧，很好地证明了游戏是一种艺术形态，也证明了电子游戏仍然有创造全新感觉的机会。 ——Eurogamer Italy，90 分

《黑色洛城》的犯罪调查令人专注，它的独特风格使人兴奋，它是天使之城阴暗面的难忘之旅。 ——GameSpot，90 分

我无数次地以为《黑色洛城》是我玩过的最鲜活、最吸引人的游戏，但是也经常觉得它过于无聊。与很多经典小说一样，真相往往就在两个极端之间的灰色地带。这是一个让我难以忘记的冒险，充满了迷人而具有缺陷的角色——诚如游戏本身。 ——GameInformer，88 分

《黑色洛城》也许没有达到《暴雨》的情感高度，但它也是所有人都应该尝试的游戏。它达到了电子游戏叙事方式的新高度。 ——IGN，85 分

杂志库 ZAZHIKU



目前没有哪一款游戏的面部表情能做到《黑色洛城》那样逼真和传神，整个游戏过程就好像在看一部互动美剧。许多沙箱游戏死忠可能在接触游戏后会抱怨自由度太低、枪战过于浮云等问题，但是我们不能否认这绝对是一款好游戏，本作的剧情继承并发扬了 Rockstar 一贯的风格，游戏也几乎完美地还原了那个年代的美国社会，各种小细节不禁让人由衷感叹这游戏简直就是一件艺术品！R 星的粉丝没有理由错过这一款有实力争夺年度游戏的佳作！

黑色洛城		Rockstar Games	动作冒险
多机种	L.A. Noire		美版
	2011年5月17日发售	1人	59.99美元
	对应平台为PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

文 天行者 & 金馆长　美编 anubis&AliceSASA

系统详解

操作方法

	X360	PS3
一般状态		
移动	左摇杆	
视角	右摇杆	
上下车／搭档驾驶	Y／按住Y	△／按住△
结束证物分析／换弹	B	○
调查证物／互动	A	×
对话／向搭档寻求帮助	X	□
倚靠／离开掩体	RB	R1
奔跑／射击（手持武器时）	RT	R2
丢掉武器（默认手枪无效）	LB	L1
瞄准	LT	L2
打开／收起记事本	BACK	SELECT
暂停	START	

注：文中以X360版为操作准。

	X360	PS3
驾驶状态		
接受街头案件	A	×
更换视角	十字键↑	
行驶	RT	R2
手刹	RB	R1
刹车	LT	L2
喇叭／警笛	按下左摇杆	
格斗状态		
拳	A	×
闪避／格挡	X／按住X	□／按住□
抓住敌人	Y	△
锁定敌人	LT	L2
终结技	B	○

生命值

本作没有生命槽之类的设定。当你遭到诸如子弹、拳头等的攻击时，画面会逐渐由彩色变为黑白。当画面越接近黑白，也就意味着主角离死亡不远了。这时候你需要离开你的敌人，或者找个掩体躲起来等画面恢复正常色彩。



射击 & 鸣枪警告

本作的射击非常简单，躲在掩体后面等待敌人露出身子朝你开枪时，按住LT主角就会探出身来自动瞄准敌人。当然想追求爆头的玩家需要把默认的瞄准位置稍稍往上抬起一点。

鸣枪警告则只出现在追捕嫌犯的过程中，但也不是每一次都能鸣枪警告的，必须是主角手持手枪追捕时才行。具体操作方法按下LT用准心对准嫌犯，等准星由空心变为实心后就能鸣枪警告。不过有几点需要注意，如果瞄准的中途准心离开了嫌犯则算失败，如果嫌犯被其他障碍物遮挡住也算失败。



驾车追击

追击过程中搭档会探出头去射击嫌犯驾驶的车辆，距离合适的话搭档会射爆目标车辆的轮胎把车逼停。但是追击过程中需要注意不要跟目标车辆靠太近，因为有时候遇到狭窄的小道吃亏的只会是自己，而且对方很多时候会违反物理法则突然来个90°大转弯让玩家措手不及。不要担心追不上嫌犯，因为到最后嫌犯的车都会撞上某些大型物体而被迫停车，因此只需要让目标车辆一直出现在自己的视线范围内即可。



©2006-2011 Rockstar Games, Inc.

我是洛城警探 L.A. NOIRE

勘察犯罪现场

玩家必须要通过勘察现场来获取所有与案件有关的线索。这些线索大多都在比较显眼的位置，现场的地面上都会摆放黄色的小牌，多多搜寻那周围吧。当靠近证物后手柄会震动（也可以在选项里面关掉震动，提高游戏难度），拾起证物后可以转动左摇杆来观察，当证物被转到某个特定的位置时手柄会震动，保持几秒钟就会出现证物的关键细节。所有搜寻到的线索都能在记事本里面随时查看。这里有个小技巧，当犯罪现场的线索都被你找到后，游戏中的背景音乐会消失。如果实在找不到了，请打开记事本选择 INTUITION(直觉)选项，然后选择 SHOW ALL CLUES。这时在左下角的迷你地图中会出现许多放大镜标识，这意味着现场所有的线索都被标记出来了，当然也包括一些无关紧要的证物。

收集完线索后，如果迷你地图中会出现电话的标识，就意味着我们要通过打电话给 R&I 来获取最新的情报了。



记事本

侦探环节最重要的道具，它的主要功能是记录调查对象、线索和目的地。

调查对象

游戏里面被称为 P.O.I (Person of Interest)。每一个接受过调查的人都会被详细记录，包括他的介绍、眼睛和头发的颜色、年龄和鞋子的尺码。在最下方还有一张素描图方便玩家辨认。随着调查的深入，调查对象的信息资料会越来越丰富。





线索

并不是所有在现场找到的证物都会成为破案的关键线索，只有关键证物才会被记录在记事本中。有些线索会随着案件的深入实时更新，而且这些线索是揭穿嫌犯谎言的最强有力武器。

目的地

每个案件中我们都需要去往不同的地方搜集线索和调查相关人员，打开记事本我们就能看见接下来要去的地方究竟是哪。有时候你会发现记事本中的某个地点后面有个问号，这是因为你并不知道它的具体位置，这时候你就需要电话求助 R&I 了；又如果同时有好几个地方选择而自己又拿不准到底该去哪里时，请询问身边的搭档吧。我个人推荐在流程中始终驾驶警用汽车，因为只有这些车辆才能收听警用电台，有一些地点和最新情报都是通过电台来告诉玩家的。

直觉系统 & 评价

调查相关人员和审讯疑犯时，如果拿不准他们是否在说谎，可以使用直觉系统。这个系统有三个选项，最后一个选项是收集线索时使用的，在前面也有介绍。其他两个分别是 REMOVE AN ANSWER 和 ASK THE COMMUNITY，它们的作用分别是移除一个错误的选项和查看社区中玩家的选择情况，这些都需要消耗“直觉点数”。值得注意的是第二个选项是查看 Rockstar Games Social Club 会员的选择，我们不必登入 Social Club，但必须登入 Xbox LIVE 或者 PSN。使用这些选项会消耗直觉点数因此最多只有 5 次机会。



评价分为“警探评价”和“案件评价”。警探评价在记事本中的 CURRENT RANK 查看，最高等级为 20 级。

案件评价是每个案件结案后对你在整个案件中的表现给出星级评价，从一星到五星不等。对评价影响最大的就是“线索的搜集完成度”和“有效提问的完成度”。另外“损坏车辆”、“误伤民众”以及“对城市造成的破坏”都会得到相应的罚单，这些也会影响最后的评价，只是关系不大。

质问 / 审讯

当进入审讯环节时，主角会自动打开笔记本，左边是审讯对象的个人信息，右边则是罗列了问题的清单。提出一个问题后，对方会给出自己的说法，这时候系统会要求玩家对对方的回答进行评判，分别是**相信 (Truth)、怀疑 (Doubt) 和揭穿 (Lie)**。玩家可以通过收集的线索来判断对方是否说谎，还有一个更直观的方式就是通过观察对方的面部表情。

选择 Truth 有时能套出更多的有用信息；如果你觉得对方对真实情况有所隐瞒或者对方不够诚实，则选择 Doubt；当对方的回答与你调查后得出的结论相去甚远时，你要选择 Lie 来回击他们，这时候对方会反问你“是否有什么东西能证明他在说谎”，你则需要从记事本中选择一个关键线索来戳穿他的谎言。当对方被驳倒之后会吐出实情，这时候就会得到更多的线索。如果自己的判断正确，那么在对方回答完毕后一般都会套出有效信息，主角也会在问题后面画一个小叉，这就是“有效提问”；反则说明自己的选择有误，即“无效提问”，询问完毕后也会在问题后面画个小叉，这也会影响结案后的评价。





别对我撒谎！

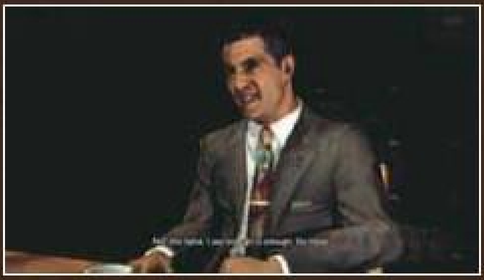
得益于强大的面部表情捕捉系统，游戏中人物的每一个面部表情都栩栩如生。审讯过程中大多数情况能通过对方的面部表情来判断他是否说谎。下面介绍一下识别面部表情的心得。

审讯对象如果说的是实话，那么他在回答完你的问话后，面部表情不会有明显变化，而且眼珠子也不会转个不停，眨眼的频率也较低；但如果审讯对象在回到完问题后，出现**东张西望**、**肢体动作**、**眨眼频率较高**、**坐立不安**、**面部表情丰富**等情况时，那他必然是对实情有所隐瞒或者撒谎。我个人的心得是，出现以上几种情况后，立刻选 Lie，这时候主角可能会有以下两种回复方式：

1.**“得了吧，你就是在说谎。”**审讯对象听到后会让你拿出相关证据证明他说谎，你需要谨慎地在线索里面选择一个与之相关的证物来彻底揭穿对方的谎言；

2.**“我知道你就是凶手，是你杀了被害者。”**如果主角冒出这种不着边际妄下定论的话语，那么说明选择 Lie 是错误的，没关系，当对方要求出示相关证物时，按 B 就能重新选择 Doubt。

面对后期的老牌骨，光看表情是没用的，因为他们不管说什么表情几乎都没有变化。因此我们要仔细阅读每个线索的描述和对话，实在拿不准可以按 LB 使用直觉系统。





ZAZHI

案件 1

UPON REFLECTION

关键证物数量：4个	
1	Bloodstain（在门上）
2	Smith&Wesson revolver（在屋顶上）
3	Gun store ledger（在上面发现Schroeder的信息）
4	Schroeder's note（Schroeder家的抽屉里）
提问数量：无	

片头动画后，我们的主角，普普通通的洛杉矶警察 Phelps 和同事 Dunn 接到命令：一名巡警在第六大道附近发现一起枪击案，总部要求 Phelps 和 Dunn 迅速赶到进行支援。

从起始地点驾车来到不远处黄旗表示的地点 1，这里就是凶杀案的现场了，让我们开始工作吧！



目标 1　搜查犯罪现场

来到犯罪现场，一边听 Dunn 唠叨一边往前走，勘察凶杀现场的目的是找到第一手的犯罪资料，建议大家在设置中把 "Clue Hints" 设置成开启（On），这样接近证物的时候手柄会震动，不容易漏掉关键证物。

前进的过程中会在路边的箱子上发现一些酒瓶和一张报纸，可以在这里拿起酒瓶来看看，练习一下搜检证物的方法。而捡起报纸则会触发一个"新闻标题背后的故事"。



不过这些对于眼前的案件来说没什么帮助，继续向前走我们会在一扇小门上看到令人触目惊心的血迹，这滩血迹就是本案的关键证物 1：Bloodstain。

调查完这滩血迹后向左转进入小巷子，举头看头上的那扇窗户就能找到本案的关键证物 2：凶手使用的手枪：Smith&Wesson revolver。

沿着小巷走下去，左转后可以看到路边有排水管道，顺着它爬上去就能拿到关键证物 2，拿到关键证物之后要检查一下，首先把枪转到如图所示的方位可以发现枪的制作公司和型号（制作公司是 Smith&Wesson，型号为 S71839），按 A 键进一步搜查后可以发现枪已经打出了两颗子弹，那还等什么呢，赶紧去城里的枪店一探究竟啊！

目标 2　调查枪械商店

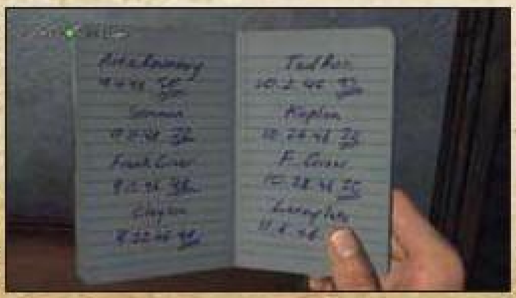
来到地图上黄旗标示的地方，进入枪店，和老板废话一阵之后老板会把台帐交给你，翻开它，根据枪的型号和厂商找到这把枪的主人，Schroeder，Schroeder 先生那一栏信息就是本案的关键证物 3：Gun store ledger。枪是他的，那么他就有重大的嫌疑，让我们去他的公寓找他。

目标 3　调查 Schroeder 公寓

驱车来到地图上黄旗标示的地点，进入路对面 Schroeder 的公寓，这家伙住在二号房里，上二楼敲开 2 号房间的大门，这家伙口口声声说自己什么也没干，然而说着说着突然挥拳打倒了同行的 Dunn 警官，赏他一顿老拳！

目标 4　搜索 Schroeder 公寓

然后就可以搜索这个暴力袭警犯的家了。调查这个打开的抽屉，找到 Schroeder 先生的笔记本，翻开它可以看到一大堆数字，翻一页之后就可以找到最后一个关键证物：Schroeder's note。之后随着 Phelps 的回忆，本案暂时告一段落。



案件 2

ARMED AND DANGEROUS

目标 1　制服抢劫犯

这个案件十分清楚明了，证据确凿人赃俱在，但是……你需要用枪口说话先把他们制服再说。

驾车来到黄旗标示的地点，展开一场枪战。

由于我们持有霰弹枪，而对方手里基本上都是手枪，所以基本上没什么悬念，很轻松就可以消灭敌人。最后会出现一个手持汤姆逊冲锋枪的家伙，干掉他之后，本案件就会自动完结。



案件 3

WARRANTS OUTSTANDING

面对仓皇逃跑的嫌犯，当过兵打过仗而脚力见长的 Phelps 负责徒步追踪，而 Dunn 则负责开车堵截逃犯的退路。

目标 1　追上嫌疑犯

一直跟着面前的家伙跑就行了，不管这里您多么擅长脚力以及追踪，在到达目的地之前都是不可能追上这个看起来很笨拙的胖子的。

目标 2　制服嫌疑犯

这家伙被逼到了角落里，不得已只能妄图打倒 Phelps 夺路而逃，不过论起拳脚功夫，他又怎么会是久经沙场的 Phelps 的对手呢？撂翻他结束本案。

案件 4

BUYER BEWARE

关键证物数量：7个	
1	Shooting（自动获得）
2	Layaway voucher（死者的外衣里衬里）
3	.32 shell casings（死者旁边的地上）
4	FN Browning handgun（犯罪现场的垃圾箱里）
5	Suspect positively identified（审讯目击者过程中）
6	Possible religious motive（同上）
7	Murder weapon serviced（枪店中）
提问数量：5个	

终于接到了一个像点样的案子，本案从取证到侦查讯问的全过程都要我们亲手负责，也算是对玩家综合能力的考察。

目标 1　调查犯罪现场并与目击者对话

首先是搜查尸体，死者不会保守自己的秘密，让死者开口说话吧！

第一步工作是翻开死者外套的内衬，在里面可以发现一张沾满血迹的收据，看收据最下方的地址就能找到本案的关键证物 2：Layaway voucher。

检查完尸体后，来到死者旁边的地上，看到警官脚下那些闪着金光的东西了吗？那就是本案的关键证物 3：.32 shell casings。

发现了子弹，那么枪在哪里呢？路边的垃圾桶很可疑啊，过去搜查一下就能在里面找到一把布朗宁手枪，这是本案的关键证物 4：FN Browning handgun，转过这把枪可以发现枪的编号和型号，看来我们需要找到出售这把枪的枪店老板帮忙。

之后跟着 Dunn 来到目击者面前和他谈话。得到情报：有个女士跑进了发生凶杀案的那家商店，赶紧进去看看有没有线索！

TIPS 游戏中有几处需要在高处走独木板，当看见主角的身体开始倾斜时，请停止移动，慢慢让他调整平衡。如果不小心滑到了，主角能抓住木板，前三次他都能重新爬到木板上，第四次滑到的话

杂志库 ZAZHIKU.COM

目标 2 讯问直接目击者

进入商店就可以见到这位女士，和她对话，开始正式讯问。

第一阶段，讯问的主题是关于目击的细节，这个女孩的陈述中，双眼游移不定，不敢正视 Phelps 警官，看起来很慌张的样子，好像在掩饰着什么，很明显，这个阶段她在说谎，按 Y 键揭穿她！接着利用刚才拿到的关键证物 2：Layaway voucher 就能彻底让她放弃说谎的想法。

第二阶段讯问主题是关于有可能的凶手，女孩供出了一个名字：Kalou，他之前曾经与死者发生过冲突，而且很可能是他开的枪。这里她明显还是有所隐瞒，这里需要按 X 键怀疑她的话。



第三阶段的主题是关于枪击的细节，在 Phelps 的逼迫下，女孩的心理防线终于崩溃，这个阶段的她开始直视警官，并且终于说出了实情：Kalou 一共开了五枪，这与地面上残留的弹壳相符，而且她也供出了 Kalou 的所在地。这次，我们可以按 A 键相信她了。

通过讯问可以拿到本案的两个关键证物：关键证物 5：Suspect positively identified 和关键证物 6：Possible religious motive。事不宜迟，赶紧出发先去枪店看看 Kalou 先生是否买了那把凶案现场的枪。

目标 3 调查枪店

将枪店设为目标地点之后驾车赶到枪店，老板很爽快地告诉了我们，枪就是 Kalou 买的，这样我们获得了本案的关键证物 7：Murder weapon serviced，也是本案的最后一个关键证物，所有的关键证物都指向了 Kalou，那还等什么，先押赴警局再说！

目标 4 调查 Kalou 的珠宝店

目标 5 抓住逃跑的 Kalou

来到珠宝店，这家伙来了个金蝉脱壳，没说的，冲上去抓住他！

注意可不能打死他，在追击过程中鸣枪逼他站住，就可以押他回警局了。

目标 6 审讯 Kalou

这家伙进了警局也是一副鸭子死了嘴巴硬的样子。对付这样的家伙只能慢慢来。

第一阶段是询问他关于和死者发生冲突的细节。这家伙第一阶段的陈述显然是在说谎，揭穿这一点之后他还不服，那么我们就亮出关键证物 5：Suspect positively identified 来震慑他，审讯进入第二阶段。

第二阶段的主题是关于可能的动机，这时候他的策略有了一些改变，说话开始摸棱两可并转移话题，这里要对他的话表示怀疑。

最终，这家伙终于被以一级谋杀罪起诉，成功解决了案件的 Phelps 也获得了晋升。从此脱离了巡警，正式成为了一名警探。

案件 5

THE DRIVER'S SEAT

关键证物数量：14个	
1	Abandoned vehicle（开始本案后自动获得）
2	Blood splashes（现场与Hart警官对话）
3	Receipt for live hog（汽车的后备箱里）
4	Wallet（车前的地面上）
5	Glasses（前一个证物的旁边）
6	Blood pipe（汽车左侧跨过铁轨的地面上）
7	Train ticket（死者卧室衣柜里）
8	Glasses case（死者床边柜子上）
9	Concealed message（同上）
10	Cavanagh's matchbook（死者床边的台灯柜子上）
11	InstaHeat flyer（厨房里）
12	InstaHeat Receipt（同上）
13	Water heater（死者家外面的热水器）
14	Swine blood（去Morgan公寓的路上接到总局电话）
提问数量：12个	

Phelps 探长接到了他的第一个大案子，一起谋杀案，和你的新搭档 Bekowsky 一起上路吧。

目标 1 调查 P.E. 货运仓库

跟着 Bekowsky 下楼，驾车来到货运仓库（P.E.Freight Depot）。搜查正式开始。和负责此案的 Hart 警官对话可以自动获得本案关键证物 2：Blood splashes。之后开始搜查那辆满是鲜血的车。

先和蹲在车门前的法医对话，之后来到车尾打开后备箱，里面可以找到关键证物 3：Receipt for live hog。

来到地面上标有“A”立牌的地方搜查地上放在左边钱包可以找到关键证物 4：Wallet，可以看到钱包左边有此人驾照，调查驾照才能添加关键证物。

捡起钱包边上的眼镜，把视角转移到能看清眼镜腿的位置，这就是关键证物 5：Glasses。

向左转穿过铁路可以看到地面上很明显的黄色标志“B”。调查这里的水管，将它放到如图角度可以获得关键证物 6：Blood pipe。

目标 2 质询报案者

拿到全部关键证据之后就可以回到 Hart 警官那里跟那个报案的人谈话了。进入讯问阶段。目前一共可以提四个问题：

第一个问题的主要内容是关于他为什么会在现场。这个他不会说谎的，相信他。

第二个问题的主要内容是关于死者他知道些什么，这点他也不会说谎，继续相信他。

之后询问他第三个问题，问他关于钱包里物品的内容，这时候他开始吞吞吐吐，要对他表示一下怀疑。

最下面的问题是关于那根沾满血的水管，这个老实的工人依旧知无不言言无不尽，相信他的话吧。



目标 3 调查死者的家

驱车来到死者的家（Black Residence），一提到死者，他的太太显然不是太欢迎我们来调查。不过搜查还是要进行下去的，谁让我们是警察呢。

结束和死者太太的谈话之后，我们可以先去后面死者的卧室搜查一番。

进入之后调查衣柜可以发现一张火车票，这就是关键证物 7：Train ticket。

来到床边上的有镜子的梳妆台那里，调查上面的暗红色眼睛盒，按 A 键打开它可以找到关键证物 8：Glasses case。

调查眼睛盒旁边的照片，按 A 键搜查后获得关键证物 9：Concealed message。



调查床另一边有台灯的小柜子，捡起上面的火柴盒后按 A 继续搜查可以找到关键证物 10：Cavanagh's matchbook。

之后卧室的搜查结束，我们去搜查厨房。

调查厨房白色桌子上的两张纸，捡起左边的纸，按 A 键转一面挪到最下可以找到关键证物 11：InstaHeat flyer。

接着调查右面那张纸，获得关键证物 12：InstaHeat Receipt，之后室内搜查结束，不过不要急着出去，在大堂那里可以找到一个电话，打电话之后可以获得下一步目标地点 Cavanagh's Bar 的具体位置。

然后就可以出门继续搜查了。出门之后从右边转到房间的旁边，可以在屋子旁边发现热水器被破坏了，我们要把它接回去看看少了哪个部分。把地面上的水管按如图方式接好之后，可以发现这里的水管少了一道，正好，这一道的形状与现场发现的那根带血的水管一样。获得关键证物 13：Water heater。

目标 4 质询死者的太太



找到所有证物后就可以回去讯问死者的太太了，这里一共有六个问题可以问：

第一个问题是关于在凶杀现场发现的那张收据，这里，她讲了实话，相信她。

第二个问题是关于那个眼镜的，这里，她也没必要撒谎，相信她。

第三个问题是关于她丈夫去向的，请继续相信她

第四个问题问到了关于卧室里那张照片背后的文字，这句问话显然触动了她，她开始说谎，这里要揭穿她的谎言。选择刚才拿到的关键证物 9：Concealed message 就能让她吐露实情。

第五个问题问到了死者经常去的酒吧，这里她没有说谎，相信她。

第六个问题问到了关于死者太太的不在场证明，相信她吧，这个可怜的女人是无罪的。

杂志库 ZAZHIKU

目标 5 调查死者常去的 Cavanagh's Bar

如果在搜查死者的家里的时候按照攻略提示打过电话的话，那么就可以直接出发来到死者常去的酒吧 Cavanagh's Bar。

目标 6 质询 Frank Morgan

和酒吧老板对话后，就可以找到我们要找的Frank Morgan，开始和他谈话。

首先询问问他关于那辆汽车的事情，他神情惊慌地撒了个谎，揭穿他。不过他不会那么快承认的，不得已，我们只能拿出关键证据 3：Receipt for live hog 来指证他。

之后就可以问他死者现在到底在哪里了，怀疑他说的话，他就会从实招来，之后可以选择逮捕他与否，想逮捕他的话按住 A 键即可，或者你也可以直接转身走人，反正他没有犯什么罪，不是吗？



目标 7 搜查 Morgan 的公寓

目标 8 逮捕本案“死者”Black 先生

开车来到他的公寓（Morgan's Apartment），在亲自驾车开往公寓的过程中会接到来自总局的电话，获得本案的关键证据 14：Swine blood。来到公寓，找到 2 号房间，开门就看到了“死者”活生生站在我们面前。这家伙还想跑，追上他！最后，在两人的合力堵截下，Black 束手就擒。本案完美告破。

案件 6

A MARRIAGE MADE IN HEAVEN

关键证物数量：9个	
1	Hit and run vechicle（自动获得）
2	Wallet（死者右胸口袋）
3	Insurance letter（死者左胸口袋）
4	Coroner's report（尸检报告，自动获得）
5	Bloody Knife（案发现场附近的垃圾桶）
6	Argument overhead（讯问目击者）
7	Red Lincoln Continental（同上）
8	Lynch's statement（讯问咖啡厅老板）
9	Pattison stabbed（停尸房剧情）
提问数量：10个	

本案看起来是一件很简单的交通肇事案件，上司派暂露头角的 Phelps 来处理，这真是一起单纯的交通肇事吗？

目标 1 调查肇事地点的咖啡店 Ray's cafe

来到事发地点 Ray's cafe 了。先过去搜查死者 Lester 的尸体。

调查尸体右胸的口袋（死者的右胸，也就是你的左侧），调查拿到的钱包左侧的身份证明可以拿到关键证物 2：Wallet。

尸体左侧的衣兜里可以发现一张保险单，从上到下看一遍这张单子可以获得关键证物 3：Insurance letter。

检查尸体结束之后可以获得关键证物 4：Coroner's report。

不要急着去询问证人，来到咖啡店旁边的小巷里，这里有一个垃圾桶，里面可以找到关键证物 5：Bloody Knife



目标 2 讯问目击证人

找到所有证物之后就可以去讯问目击证人了，有两个问题可以问她：

第一个问题主要讯问的是她是如何目击的车祸，这里她没有说谎，可以相信。之后可以问的问题追加一个。

第二个问题的主题是关于车辆特征的，依旧可以相信她。

新追加的问题的主题是关于她提到的“争吵”，这里要刨根问底地怀疑一下她的话。

结束讯问后可以获得两个关键证物：关键证物 6：Argument overhead 和关键证物 7：Red Lincoln Continental

目标 3 讯问咖啡厅老板

进入咖啡厅 Ray's cafe 和老板对话，一开始有三个问题可以问：

第一个问题是关于这起事故细节的，他的话没有说的很明白，这里得怀疑一下。

第二个问题讯问关于死者的事情，这里要相信他。

第三个问题是关于死者死前发生的争吵，这位老板实在太惜字如金了，我们只能怀疑他了。

最后还会追加一个问题，关于夫妇间谈话内容的事情，不愿多说话的话，那只能让我们继续怀疑他了。

讯问老板的过程中会得到关键证物 8：Lynch's statement



目标 4 找到撞人车辆的拥有者

目标 5 抓住肇事逃逸的 Shelton

来到酒吧后方的走廊给总部打电话，可以查知这辆车只有可能是 Shelton 的。驾车来到地图上的 2 号地点，这里是他的家（Shelton's Residence）。

没想到找到这小子之后他竟然直接驾车逃窜，虽然我们的车性能不行，但是可以利用车技追上他，不要放跑他！最后他会驾车来到一个百货商场，真是自寻死路，直接逮捕他即可



目标 6 去 Pattison 的公寓和死者的太太 Lorna 进行交流

目标 7 向中央停尸房报告

驾车来到死者的家（Pattison Residence），进去之后直接质询死者的太太即可。

一共有三个问题可以讯问她：

第一个问题是关于事故细节的，看表情就知道应该怀疑她。

第二个问题是关于案发当天晚上的争吵，还得怀疑一下。

第三个问题是关于他们夫妇和 Sabo 的关系的，这里她说了谎，需要利用关键证物 3：Insurance letter 来揭穿她。

结束讯问后出门，在街上找个报警箱（Gamewell）往回做个通报，下一步目标点就会标在地图上，去停尸房吧。

目标 8 逮捕 Lorna

先来到中央停尸房（Centrtal Morgue），进入停有尸体的房间，和法医对话后可以获得关键证物 9：Pattison stabbed。

证据确凿，之后可以回到死者的家逮捕Lorna了，可惜情绪激动的Sabo开枪打死了Lorna，我们可不能让这个杀人犯跑掉。这家伙跑得非常快，而且路线变幻多端，很难给我们冲天鸣枪的机会，而且他跑到死路的时候还劫持了一名人质，不得已，开枪打死他吧！

本案的结局不很完美，但是对于一名警探来说，这已经是最好的处理方式了。



杂志库 ZAZHIKU.CO

TIPS 不管使用什么方法，街道上的NPC都不会被杀死，但主角就不一样了，随便被车撞两下就牺牲了。

案件 7

THE FALLEN IDOL

关键证物数量：18个	
1	Victims drugged（自动获得）
2	Chevy Styleline（同上）
3	Underwear（出事车辆后备箱）
4	Letter from mother（同上）
5	Prop shrunken head（法医交给你的）
6	Evidence of abuse（探望受害者前与医生对话）
7	Mermaid（讯问Jessica）
8	Saddle（Bishop公寓）
9	$20000 check（同上）
10	Movie set photograph（同上）
11	Movie set replica（同上）
12	prop store photograph（同上）
13	Blackmail（审讯Bishop夫人）
14	Chloral hydrate（电影用品商店）
15	prop shrunken head molds（同上）
16	Film reel（电影用品商店密室）
17	Bishop's whereabouts（同上）
18	Empty film canister（同上）
提问数量：16个	

这是一起大案子，对于 Phelps 来说，也是表现的大好机会。

目标 1 勘察车祸现场

驾车来到车祸现场（Crash Site）。往前走来到出事的车旁边（真正的事发地点在悬崖下面，你需要从旁边绕下去），车的后备箱上放了两件东西，这两件东西就是关键证物 3：Underwear 和关键证物 4：Letter from mother。调查完这两件证物后和站在车边的法医对话，他会给你个诡异的头像，把这个头像挪到脸朝你的位置可以拿到关键证物 5：Prop shrunken head。

目标 2 讯问目击证人

调查完毕之后跑回到上面，看见那个红衣服坐在车后面的女人了吗？June，她就是我们的讯问对象。

一共有三个问题可以问这个装腔作势的女人：

第一个问题是关于昨晚发生的事情，这个女人说她什么都不记得了，我们需要表示怀疑。

之后问第二个问题，关于昨晚受伤的女人，她的表现证明她在说谎，利用关键证物 3：Underwear 揭穿她。

第三个问题是关于那个受害者身上找到的诡异头像，她还是在含混其辞，继续怀疑她。

最后可以向她提问关于她屡次提及的人名“Mark Bishop”，我们还是要继续怀疑她，迫使她说出真相。

目标 3 讯问事故受害者

刚上车，总部来电告知我们受害者已经醒过来了，快回到警局的医院里展开讯问吧。

先和房间外面的医生对话了解基本情况，然后可以进去看我们的受害者了。和医生对话的时候可以得到关键证物 6：Evidence of abuse。

正式讯问受害人 Jessica，一开始有两个问题可以问她：

第一个问题关于昨晚的交通事故，出于某种原因，她说了谎，揭穿她之后出示关键证物 3：Underwear 让她哑口无言。

之后讯问第二个问题，关于她和她家庭的联系，她又说了谎，揭穿她并且出示关键证物 4：Letter from mother。

第三个问题是关于 Bishop 这个名字的，这里她有意隐瞒，怀疑她的话并继续追问。

最后是关于昨晚发生事情的细节，这里她终于没有说谎，相信她。

对话中可以获得关键证据 7：Mermaid



目标 4 跟踪 June

跟踪的准则是既不能离她太远，也不能离得太近被发现，多利用墙角掩护自己就不会被发现。

第一步追车并不困难，她的车速相当慢，我们也就不要太快了。

等她到了酒吧里，在门外按 RB 键贴墙观察她的一举一动，当她拿起电话的时候，走进门里，你左手边第二张桌子上有张报纸，站在桌子前调查报纸可以利用报纸当掩护窃听她的电话内容。

她讲完电话后会向外走，先不要打草惊蛇，她会告诉我们下一步的地址。

目标 5 搜查 Bishop 的公寓

来到 Bishop 的公寓（Bishop's Apartment），路上突然接到通报，Bishop 所在的地方发生了事故，事不宜迟，赶快赶往事发地点。

来到 Bishop 居住的 803 房间，进入



房间，虽然发生了抢劫案，但是我们依然要例行搜查一番。

首先是走廊边上的马镫，这个东西是关键证物 8：Saddle 进入离门最近的卧室，在巨大的红色衣柜前的地上找到关键证物 9：$20000 check

来到客厅前的屋子，在你面前的是关键证物 10：Movie set photograph 和关键证物 11：Movie set replica。

客厅里这个桌子上放着的照片是关键证物 12：prop store photograph。

搜索完成后可以进入讯问阶段了。

目标 6 讯问 Bishop 夫人

一开始只有一个问题可问，不过随着问题进展，会越来越多。

首先讯问她关于这场劫案，她的话明显有隐瞒，值得怀疑。

之后所有的问题都出来了，我们从上到下一个个问。

第二个问题是关于她丈夫在哪里，显然她只知道这么多，相信她吧。

第三个问题是关于那张巨额支票，她的态度很容易引起别人的怀疑。

最后是关于本案受害者 Jessica 的，她欲言又止的神情很自然地引起了我们的怀疑。

谈话中可以获得关键证物 13：Blackmail

离开这里之前记得用走廊中桌子上的电话问问总部下一个要去的地方的位置。



目标 7 找到那个头像的产地

目标 8 调查电影用品商店（Silver Screen Props）

打完电话后就可以开车赶到电影用品商店（Silver Screen Props）了。

和店长对话完毕后开始搜集证据。一路跟着店长来到后面的仓库，登上右手边的小舞台，这里的酒架可以找到一个药瓶，将它准确地摆到如图角度可以拿到关键证物 14：Chloral hydrate。

原路返回，来到露天的场所向左看，看到尽头的那张桌子了吗？捡起上面右边黑色的头像让它脸朝你可以找到关键证物 15：prop shrunken head molds。

找到两件证物后回到有小舞台的场所，调查小舞台上那面镜子可以发现玄机。

回到外面找到关键证物 15 的桌子，向左看，你是不是觉得这里的小巷看起来很假？对，撞上去你会发现它是画出来的，但是这幅画的后面确实是别有洞天。进去之后就是刚才看到的那间摄影室了。

里面可以找到很多关键证物。左手边的架子上放着一个很明显的圆形的东西，拿起来之后把视角转到它的正面可以找到关键证物 16：Film reel 和关键证物 17：Bishop's whereabouts

在旁边桌子上的银盘，捡起来打开它是关键证物 18：Empty film canister。



目标 9 讯问这里的店老板

全部调查完之后就可以找店主进行讯问工作了。一开始问题有两个，还有两个追加问题

首先讯问老板和 Bishop 的关系，这家伙在说谎，出示关键证物 14：Chloral hydrate 可以揭穿他的谎言。

之后讯问 Bishop 在哪里，这里老板讲了实话，相信他。

然后可以讯问他和 June 的关系，他又说谎，揭穿他，接着用关键证物 18：Empty film canister 让他闭嘴。

最后问到关于潜规则的问题，他继续在说谎，没关系，照样揭穿他，我们有关键证物 9：$20000 check 为证，他逃脱不了的。



强作袭来

黑色洛城

TIPS 游戏中能随时按下START选择LOG来查看游戏中所有的对话内容，在审讯模式中特别好用。

ZAZHI

目标 10 躲开对手部下的追击

这里其实很简单，只要让你的车来到对方车的旁边双方并行一阵，Bekowsky 警官就会射穿他们的轮胎，如果等不及这个家伙的枪的话，也可以直接把对手撞翻。

目标 11 抓捕 Bishop

驾着千疮百孔的汽车来到 Bishop 拍摄电影的地方（Jungle Drums Set）。Bishop 开始逃跑，注意这里上到最顶上之前是无论如何追不上他的，直到跑到无路可退的地方，才能举枪逼他投降。

不过这还不算完，我们要在追杀这家伙的杀手的枪口下保护他。这次明显是我们的火力吃亏，小心点。

下楼的时候敌人很不长眼地站在了油桶边上，阿门。

战斗中最好捡一把敌人的武器用。一路杀到下面，Bekowsky 警官的增援赶到，跟紧他别让他死了，一路杀到外面清理掉所有敌人，任务完成，本案告破。Phelps 再一次得到升迁。

案件 8

THE RED LIPSTICK MURDER

关键证物数量：19	
1	Blunt force trauma（被害人头部）
2	Missing Jewelry（被害人左手）
3	Writting on body（死者腹部文字）
4	Size 8 shoe prints（凶案现场脚印）
5	Lipstick（死者的手包）
6	Bamba Club lighter（凶案现场附近的金色打火机）
7	License plate 2B8899（讯问俱乐部老板）
8	Husband's alibi（同上）
9	Female shoe（死者的家）
10	forced entry（同上）
11	Missing Jewelry（同上）
12	Marital Problems（死者的邻居告知）
13	Size eleven shoes（Jacob的家）
14	Death threat note（同上）
15	Size eight shoes（Mendez的家）
16	used lipstick（同上）
17	Socket wrench（同上）
提问数量：10个	

注：本关流程中只能找到17个关键证物，不过按照本文流程进行的话最后仍然算是找到了19个证物

本次的案件是一次暴力凶杀案，刚刚升迁的 Phelps 和新搭档 Galloway 探长来到了凶杀现场进行考察。

目标 1 勘察凶案现场

驾车来到地图上表示黄旗的地方，上山坡可以发现凶案现场，先去验尸看看有什么收获。

检查死者的头部，看看她头上触目惊心的伤口可以找到关键证物 1：Blunt force trauma。

接着看看她的左手（她的左手），把她的手翻过来可以在上面找到一个伤痕，这是关键证物 2：Missing Jewelry

死者的腹部文字是关键证物 3：Writting on body

尸检结束，我们还要到周围去看看。和前面处理过的案件 5 一样，地上也有警方标记出来的证物所在地，先找到标记为“B”的地方，这里有一个鞋印，可以清楚地看到这是一双男鞋，得到关键证物 4：Size 8 shoe prints。

调查死者旁边的手包，按 A 翻检一下可以找到关键证物 5：Lipstick

最后来到标记为 A 的地点，找到一个奇怪的地球仪，按 A 搜查之后要拼一个世界地图，如图拼好后可以找到关键证物 6：Bamba Club lighter。看来这个俱乐部疑点很大，打开笔记本将这个俱乐部设为目标点赶紧赶过去吧。



目标 2 调查 Bamba 俱乐部并讯问 Dick Mccoll

驾车来到 Bamba Club，和俱乐部的招待对话后在俱乐部最里面的位置找到俱乐部老板对他进行质询。

我们有三个问题可以问：

首先讯问关于被害人是否在昨夜和别人在一起，老板很诚实，没有说谎，值得相信。

之后问问老板知不知道关于失窃的戒指的事情，老板有点紧张，我们要怀疑他。

最后可以讯问老板是否知道关于死者丈夫的事情，老板开始含糊其辞，怀疑他说的话。

在对话过程中可以得到关键证物 7：License plate 2B8899 和关键证物 8：Husband's alibi。临走之前先给局里打个电话，电话就在门口附近，通过小地图上的标志很好找。



目标 3 调查死者 Celine 的家

驱车来到死者的家（Henry Residence）。这里安静得可怕，Phelps 和 Galloway 撞开门，开始进行搜查。

在餐厅可以找到一只女鞋，拿起来看看鞋底，就能记录关键证物 9：Female shoe

进入厨房调查被打破的窗户可以发现关键证物 10：forced entry。

在卧室的梳妆台上可以找到一个深蓝色的珠宝盒，按 A 键打开它得到关键证物 11：Missing Jewelry（updated）。

最后调查厨房里的冰箱，找到 Jacob 的笔记，它告诉我们下一步该去哪里。

从厨房里的后门出去，不要急着走，左转跳过一扇矮墙，你会发现一辆蓝色的车开了过来，车主会提供关键证物 12：Marital Problems。



目标 4 调查 Jacob 的家并逮捕他

驾车来到死者丈夫 Jacob 的家（Jacob Henry's apartment）。先搜查他的家看看有什么线索。

进入房间入口旁边的卧室，这里的床上可以找到一个箱子，里面有一双鞋，捡起鞋来转转视角看看鞋底就能发现关键证物 13：Size eleven shoes。

在厨房和大厅的间隔处，捡起面前台子上电话旁的白色纸，通过左摇杆确定位置后按 A 键用铅笔涂抹成如图情况可以找到关键证物 14：Death threat note。

接着就可以回到大厅讯问 Jacob 了。有三个问题可以问他：

第一个问题是关于被害人行踪的，他竟然狡辩说不知道，揭穿他，当他向你要证据的时候就出示关键证物 6：Bamba Club lighter。

第二个问题是关于他什么时候最后见到被害人，这次他讲的是时候，相信他。

最后的问题是关于谋杀动机，别信他的花言巧语，揭穿他，因为我们手里有关键证物 14：Death threat note 可以指证他。

在把他带回警局前，他竟然暴起伤人打倒了 Galloway 探长，没什么说的了，打倒他，然后回到客厅打个电话叫人（顺便这里可以获得下面要去的 Mendez 家的地址），然后再押送警局。



目标 5 来到中央警局提审 Jacob

回到我们出发的地方中央警局（Central Station），再次提审 Jacob。我们一共有四个问题问他。

首先是关于凶器，看他都已经结结巴巴的了，肯定在说谎，揭穿他，我们有关键证物 8：Husband's alibi，铁证如山。其次是关于现场的那支口红，他没有说谎，相信他。

再次会问到关于他们婚姻破裂的情况，这种对于男人来说难以启齿的话题，允许他撒个小谎吧，不过我们还是要揭穿他，证据是关键证物 12：Marital Problems。

最后的问题是关于丢失的珠宝的，他说了实话，相信他。

目标 6 搜查 Mendez 的家

驾车来到 Mendez 家（Mendez's Residence）。冲上四层 16 号房间，里面一片狼藉，不过也给我们的搜查带来了一些便利。进门右转，可以看见一个小走廊，最靠里的房间里有三件证物。

首先是床边的鞋，看看鞋底，可以找到关键证物 15：Size eight shoes。

接着是那个带有血迹的纸箱，拿起里面的东西，转转视角就能找到关键证物 16：used lipstick 和关键证物 17：Socket wrench。

目标 7 追捕 Mendez

一开始先追着这小子跑，最后他会上车，开车跟着他，他车速不算快，离近了之后 Galloway 探长会打爆他的车，上前抓人即可。

TIPS 主角的帽子被打掉后，走过去会自动捡起来重新戴上。

杂志库 ZAZHIKU.CO

案件 9

THE GOLDEN BUTTERFLY

关键证物数量：12	
1	Rope Pattern（死者颈部）
2	Missing jewelry（死者手指）
3	small men's footprint（死者胸口）
4	Size eight work boots（死者家中）
5	Missing watch and rings（同上）
6	Husband's alibi（讯问Michelle）
7	Butterfly brooch（同上，此证物在本案后期会自动升级）
8	Bloody Shoes（抓回Hugo之后，在油桶上）
9	Size eight footprints（停尸房足印调查）
10	Rope（死者汽车后备箱）
11	Bloody tire iron（同上）
12	Overalls（同上）
提问数量：15个	

本案跟前一个案件的相似之处甚多。

目标 1　勘察犯罪现场

来到凶案现场（Crime Scene），和法医对话后，第一步依然是验尸。

首先检查死者的头部，把死者头部偏向（你的）左边可以看到脖子上的勒痕，这是关键证物 1：Rope Pattern。

和上一个案件一样，检查死者左手（连位置和角度都和上一个案件一模一样）可以找到关键证物 2：Missing jewelry。

检查死者胸部可以获得关键证物 3：small men's footprint。

调查地上表示着“B”的手包可以获得死者的名字，这为我们下一步搜查提供了思路。

调查完所有证物后 Gonzalez 警官会回来告诉我们有线索了，死者 Deider 的丈夫今晨举报了死者的失踪，赶紧来到他们提供的地址进行搜查吧。



目标 2　搜查死者的家并讯问死者的家人

来到死者的家（Moller Residence）。到死者的家里，死者 15 岁的女儿 Michelle 开门，我们先去搜查一下再来讯问这个小姑娘。

起身往屋子的里面走进入右边的卧室调查窗户边的鞋，看看鞋底得到关键证物 4：Size eight work boots。

还是这个卧室，调查梳妆台上红色和黑色的首饰盒。可以拿到关键证物 5：Missing watch and rings。

之后我们就可以找 Michelle 谈话了，可问问题有三：

第一个问题是最后一次见到死者是什么时候，小姑娘有点犹豫，怀疑一下她就可以进一步追问。

第二个问题是关于丢失的珠宝，她的话属实，相信她。

最后一个问题是关于她父母的婚姻状况，从小姑娘激烈而迅速的反应就能知道她有所隐瞒，怀疑一下为好。

对话中可以获得关键证物 6：Husband's alibi 和关键证物 7：Butterfly brooch。

之后她的父亲，也就是死者的丈夫 Hugo 回来了，我们继续讯问他。目前有三个问题可以问：

第一个问题是关于犯罪现场的脚印，他撒了谎，揭穿他，就用刚刚找到的关键证物 4：Size eight work boots 就能让他的谎言破碎。

第二个问题是关于他的不在场证明，他还是试图欺骗 Phelps，继续揭穿他，证据就是关键证物 6：Husband's alibi。

之后追加一个新问题，新追加的第三个问题是关于失踪人口报告的，怀疑他的话。

第四个问题是关于暴力史的，他还是继续决定说谎，就用关键证物 7：Butterfly brooch 无情地揭穿他吧。



目标 3　和死者邻居对话并抓捕 Hugo

来到街对面和花园里的不断招手的中年妇女对话可以获得一些情报，回头一看，Hugo 竟然想跑，追上并连打 A 键扑倒他并把他带回他家。把他带回起始地点之后在红色油桶上可以找到关键证物 8：Bloody Shoes。并把 Hugo 带回羁押。完事之后找到大街上的报警电话，可以获得 Michelle 的学校地址。



目标 4　去重要停尸房找到证据

回到车里就接到通报，之后驾车来到中央停尸房（Cebtral Morgue），这里要辨认一下死者的勒痕是什么样的绳子造成的，很显然，是最下面的那条白色绳子的伤痕。

检验完勒痕之后，在检验的地方的右边是足印检验，调查足印可以把关键证物 3：small men's footprint 升级为关键证物 9：Size eight footprints。

离开之前利用这里办公室的电话给总部打个电话获知新情报。

目标 5　调查学校

驾车来到 Michelle 的学校贝尔蒙特高中（Belmont High School）。在这里可以发现 Hugo 废弃的车辆，正在找校工了解情况的时候，突然发现可疑的家伙出现，当校工认出他的时候，他转身就跑了，追！

将这个名叫 Eli 的男子追上扑倒，押回学校协助调查。从他那里得到了情报，关键证物 7：Butterfly brooch 内容提升。

之后开始搜查那辆汽车，打开后备箱，里面带血的绳子，带血的弯铁管和带血的衣服都是关键证物。就是关键证物 10：Rope、关键证物 11：Bloody tire iron 和关键证物 12：Overalls。

搜集到全部证物之后找个报警电话给总部打个电话，回到总部就可以开始审讯了。

目标 6　提审 Hugo 和 Eli

首先是 Hugo，他在进门右手边的审讯室 2 里。一共有四个问题可以问：

第一个是关于他为什么销毁证据，这里他倒是很老实地讲了实话，相信他。

第二问是关于那卷绳子，这里显然他没有告诉我们全部，怀疑他，给他施加一些压力。

第三个问题是关于那根弯铁管，他开始说谎了，揭穿他，告诉他我们已经得到了关键证物 11：Bloody tire iron，让他不要再演戏了。

最后的问题是关于受害人的车，他还是继续说谎，揭穿他，因为我们已经有了关键证物 12：Overalls，不怕他不说实话。

之后可以选择是否以谋杀罪起诉他，这里先不要轻易下结论，按 B 键出去，我们还有一个嫌疑人呢。

出门后在楼梯附近找到审讯室 1，开始提审 Eli，也有四个问题可以问他。

第一个问题是关于现场的足印，这里 Eli 显然不愿意多说，那么就怀疑他的话。

第二个问题关于他的工作，他依然有所隐瞒，这只能让我们继续怀疑。

第三个问题是绳子的来历，这里他说了真话，可以相信。

最后的问题是关于杀人动机

现在我们可以指证杀人凶手了，其实指证他们谁都可以，不过想想可怜的 Michelle，她的母亲被杀，如果父亲被判为杀人凶手的话，那么毫无疑问 Michelle 的少年时代会毁于一旦，我想作为一名警察是不希望这个结果的吧。建议指证 Eli，这样也能帮助你稳拿五星评价。



案件 10

THE SILK STOCKING MURDER

关键证物数量：17	
1	Bloodied stocking（犯罪现场附近）
2	Blood trail（同上）
3	Ladies hat（顺着血路走）
4	Personnal effects（同上）
5	Key（同上）
6	Dot pattern note（同上）
7	Library card（顶楼角落）
8	Broken window（死者的家）
9	Iron picket（同上）
10	Attorney's letter（同上）
11	Charm bracelet photograph（同上）
12	Religious necklace（讯问房东）
13	Bloodied shirt（Angel家）
14	Husband's alibi（Angel的邻居家）
15	Brown Ford coupe（提审Angel）
16	Divorce papers（来到El Dorado Bar）
17	Scalpel（Juct Picked Fruit Market的仓库中）
提问数量：13个	

又是一起恶劣的谋杀案，发生在治安混乱的贫民区。

TIPS 当有人质被劫持时，你需要当场击毙罪犯。有个很简单的方法，把准心移到罪犯的头部偏左位置，待他把脑袋伸过来，爆头即可。

杂志库 ZAZHIKU

目标 1 勘察犯罪现场

驾车来到犯罪现场（Crime scence），老程序了，跟法医对话完之后验尸。

尸体没有为我们提供什么有价值的线索，只有右手上的纸片有点意思，验尸完毕后开始搜查整个犯罪现场吧。

通行的警察会把地面证物标志“A”放在尸体旁边，调查A附近那条带血的长筒袜，那是本案关键证物1：Bloodied stocking。

调查地上那条长长的血迹，得到关键证物2：Blood trail。

顺着这条血迹，可以在血迹的中途找到一顶蓝色帽子，把帽子摆到这个角度可以看到一个名字，这是关键证物3：Ladies hat。

顺着血迹继续往前走，走到小巷里，在垃圾桶中捡到一只女鞋，看看的正面可以拿到关键证据4：Personnal effects。

转身继续顺着血迹走，来到小巷里调查红色水泵，之后转一下视角看看钥匙的正面可以拿到关键证据5：Key。

还是沿着血迹走，可以在地上找到一张白纸，这张纸就是关键证据6：Dot pattern note。

之后血迹上了墙，爬上去之后在草垛上发现了一个信封，不过里面是空的。继续顺着血迹前进，沿路（中间还需要再上两次墙）可以发现很多遗留物，多得令人发指，但是好在没什么太重要的物品。最后上到顶楼，发现一个装有血迹的桶，然后再楼顶的角落里可以见到一个红色的手包，包里可以找到关键证物7：Library card。

通过图书卡，我们知道了下一步的目的地是Antonia的家，出发！



目标 2 调查 Antonia 的家并讯问她的房东

来到地图上Antonia的家（Antonia's Residence）。进去之后先跟着房东老太太来到客厅，得到她的允许之后开始搜查，上楼左转来到5号房间，进去之后发现这里非常混乱。

调查右手边破碎的窗户，可以找到关键证物8：Broken window和关键证物9：Iron picket。

床上的箱子里可以找到一个信封，按A打开之后看完它得到关键证物10：Attorney's letter。

调查里面翻过来的相框可以得到关键证物11：Charm bracelet photograph。

下去讯问房东老太太。我们有四个问题可以问。

第一个问题是关于可能的嫌疑人，老太太确实只能想到这些，相信她。

第二个问题是关于死者昨夜的行踪，老太太有些犹豫，值得怀疑。

第三个问题是关于死者房间被非法侵入的事情，她怎么可能不知道呢？揭穿她，选择关键证物8：Broken window或关键证物9：Iron picket都可以让她讲实话。

最后一个问题是关于死者婚姻破裂的事情，她还是没说实话，揭穿她，证据就是关键证物11：Charm bracelet photograph。

对话中可以获得关键证物12：Religious necklace。

目标 3 找到并缉拿死者的丈夫 Angel

来到Maldonado家（Maldonado residence），上3层踹开304的大门，没想到这家伙还妄图袭警，打翻他们。之后可以搜查他的家了。

在厨房的冰箱旁边晾着一排衣服，其中一件就是本案的关键证物13：Bloodied shirt。

调查厨房里一个角落里的木箱可以发现一个新地点：水果市场。

这间屋子的调查价值就不大了，出去看看邻居们怎么说，敲开302的门，和邻居对话可以拿到关键证物14：Husband's alibi。

之后上车接到一通电话要求我们先回中央警局，那就先回去一趟吧。

目标 4 回到中央警局并提审 Angel

回到中央警局（Central Police station），进门右转并在第一个路口左转下楼可以找到你的上司。在这里依次调查桌子上的两件东西后就可以了。

之后上楼来到审讯室（Interview Room）2里提审Angel，有四个问题可以问他。

第一个问题的内容是他什么时候最后见到被害者，他说了谎，用关键证物14：Husband's alibi就可以揭穿他。

第二个问题是关于离婚的事情，他还是在说谎，揭穿他后出示关键证物10：Attorney's letter可以让他无所遁形

第三个问题是关于尸体上丢失的珠宝，他说了实话，相信他。

第四个问题是关于那件带血的衬衫，他的话值得怀疑。

讯问中可以得到关键证据15：Brown Ford coupe。

目标 5 调查 El Dorado 酒吧

驾车来到El Dorado酒吧（El Dorado Bar）。来到这里之后关键证物10：Attorney's letter变为关键证物16：Divorce papers。

然后我们要对酒吧老板Diego进行讯问。这里一共会问他两个问题。

第一个问题关于丢失的珠宝，我们需要怀疑一下他的言辞，这样才能震慑住他逼他说实话。

第二个问题关于杀人动机，他说的没错，相信他。

从酒吧老板身后的门出去，会自动和这里的一个勤杂工对话，他只是来送水果做龙舌兰酒的，不过这样一来，我们就知道那个水果市场非常可疑了。先出来利用报警电话给警局去个电话咨询地址。



目标 6 调查水果市场并质询这里的老板 Clem

跑到路对面的水果市场（Juct Picked Fruit Market），先去找老板Clem对话并问他一些问题，一共三个。

第一个问题是关于那条丢失不见的项链，他的话怀疑一下为妙。

第二个问题问到了他和被害人的接触，同样值得怀疑。

最后问到关于被害人的行踪，这里他的话倒是可以相信。

问完之后，看到面前的绿色大门了吗？走过去自动踹门进去，进门左边的红木桌子上有一把小刀，转转视角可以发现关键证物17：Scalpel。

之后来到那个打开的柜子边拿出那个木头密码箱，解谜的关键在关键证据6：Dot pattern note上可以看到，就允许我卖个关子吧！（想自己解出来就不要看下面的图……）

里面可以找到Clem杀人的铁证，结束搜查后就发现这家伙驾车跑了，追上他，本案了结。



案件 11

THE WHITE SHOE SLAYING

关键证物数量：17	
1	Time of death（自动获得）
2	Laundry label（尸体的脖子）
3	Boot prints（证物标记“B”）
4	Tire tracks（证物标记“C”）
5	Laundry ledge（洗衣房台帐）
6	Matchbook（死者家中）
7	Victim's handbag（同上）
8	Muddy boots（同上）
9	Wet jacket（同上）
10	Bow rope（死者家门外的船上）
11	Yellow cab3591（酒吧老板告知）
12	Victim's movement（出租车司机）
13	All American 249（审讯Jessop）
14	Bus route map（候车大厅获得）
15	Vitcim last seen（公交车司机告知）
16	Bloodstained rope piece（无业游民营地）
17	Purse（同上）
提问数量：17个	

这次的尸体终于不用让我不好意思截取游戏图片了……不管怎么说，先到案发现场看看吧。

目标 1 勘察犯罪现场

来到地图上表示1的犯罪现场（Crime scene）后可以得到关键证据1：Time of death，接着就可以检查尸体了。

把她的头仰起来可以找到关键证据2：Laundry label，之后尸体就没法告诉你什么了。

然后来到警方标记的证物地点“B”，找到关键证物3：Boot prints。

标记为“C”的地方可以获得关键证物4：Tire tracks。

搜查完后，拨打报警电话，之后可以向报案人了解具体情况。只有一个问题，而且这位女士说了实话，相信她。

再次拨打报警电话，会得知下一步要去的地方。

TIPS 玩家能随时登陆Social Club的网页来查看自己的各种数据统计，这些数据几乎涵盖了游戏中的所有要素，
地址是：http://socialclub.rockstargames.com/games/lan/index.html，不过前提是你得注册一个会员，另外你必须得在线游戏才能实时更新统计。

杂志库 ZAZHIKU.COM

目标 2 调查大型洗衣房

驾车来到大型洗衣房（Super Laundry Services），进门之后跟工作人员交流一下，人家拿出了台帐让你查看，翻开台帐看左边的倒数第五行就是被害人的名字。之后获得关键证物 5：Laundry ledge

目标 3 搜查死者的家并讯问死者的丈夫 Lars

驾车来到死者的家（43 Emerald Street），先开始搜查为好。

调查客厅那张有国际象棋摆放的桌子，上面找到关键证物 6：Matchbook。

穿过厨房来到有洗衣机的房间，洗衣机上的白色手包里可以找到一份身份证明，这个手办就是关键证物 7：Victim's handbag。

洗衣房通向外面的门前摆着两双鞋，看看鞋底，拿到关键证物 8：Muddy boots。

洗衣房通向厨房的门上挂着一件花格子衣服，这件衣服是关键证物 9：Wet jacket。

之后冒雨来到院子里，他的房子后面有一艘放在卡车上的船，调查船头可以获得关键证物 10：Bow rope

有了这些条件，我们就可以回去问话了，问题一共有 4 个。

第一个问题是关于可能的凶手，他闪烁其词，明显是在说谎，揭穿他并出示关键证物 10：Bow rope。

第二个问题关于 Lars 本人的不在场证明，他的说法不尽不实，值得怀疑。

第三个问题是关于死者的心理状态，Lars 不敢直视 Phelps 的眼睛，单是这点就值得怀疑了。

最后是关于他什么时候最后看见自己的妻子，这点他在说谎，利用关键证物 9：Wet jacket 或者关键证物 8：Muddy boots 都可以揭穿他。

利用旁边的电话呼叫总部之后可以获知下一步的调查地点。



目标 4 去 Baron 酒吧并讯问店老板

驱车来到 Baron 酒吧（Baron's Bar）。找到老板开始讯问。一共可以问他三个问题。一开始是两个，还有一个是追加的。

第一个问题问他最晚何时见到被害人，这里老板没有撒谎，相信他。

第二个问题问的是关于是否有人尾和被害人在一起，他的话值得怀疑。

第三个追加的问题是关于她乘坐的出租车，老板确实不知道，这点要相信他。

谈话中可以获得关键证物 11：Yellow cab3591

目标 5 讯问并制服重大嫌疑人 Bates

老板会给你指出 Bates 在哪里，不过这家伙一看形势不对立刻抱头鼠窜，而且跑着跑着突然跳上了一辆蓝色卡车，不过也有一位热心市民把车给我们让我们追击，追上这家伙把他带回去即可。

带回去就可以开始盘问了。一共有两个问题问。

最开始只有一个问题，问他是何时最后见到被害人的，他拼命撇清关系，很值得怀疑。

后面追加了一个问题，问他知不知道被害人去了哪里，他继续含糊其辞，那我们只能继续用钢管来怀疑他了。

找到街对面的报警电话接到总部，得知下一步行动的目的地以及找到了一个合适的嫌疑人。

目标 6 找到黄色出租车

开设在大街上闲逛一会就会接到电话，得知目标出租车在加油站（Cab tarce-Gas Station），不过由于当时还没有车载远程通讯所以只能定位他的位置不能让他停下来，在他到达下一个地点之后（Cab tarce-Wiloshire and Witmer），总部会通报他的位置，不一会就能在大街上遇见他。

向司机取证的过程中得到了关键证



物 12：Victim's movement。

开车回总局提审嫌疑人吧。

目标 7 在总局提审嫌疑人 Jessop

回到总局，还是在审讯室 2，我们可以开始进行审讯了，一开始只能问两个问题，后来追加两个问题，这人很善于兜圈子，所以这里问他的所有问题，对他的回答都要抱以怀疑的态度。

和他的对话中可以得到关键证物 13：All American 249。

之后就可以去调查受害人乘坐的那辆公交车了。

目标 8 调查公交车站

来到公交车总站（Bus Depot）。进入候车大厅会发生剧情，调度员交给你一份调度表，打开它就能发现我们要找的司机的确切路线。这份路线图就是关键证物 14：Bus route map。

得到路线图之后打开地图，发现地图上有一道红线，我们需要沿着红线兜圈寻找要找的 74 号公交车。

目标 9 找到目标公交车并向司机打听消息

简而言之就是顺着红线的道路走，最终会找到这辆黄色的公交车，找到之后把车横在它前面就能让司机下车跟你交流了。

交流完毕，拿到关键证物 15：Vitcim last seen。

目标 10 调查无业游民营地

驾车来到无业游民营地（Hobo camp），打翻袭击你的人 Stuart，之后可以展开搜索了。

在床边的木头台子上可以找到一卷带血的绳子，拿起来正面看看那些血迹就可以发现关键证物 16：Bloodstained rope piece。

在另一个桌子上可以看到一张照片和一个绿色的钱包，把钱包正面冲你自己就可以发现关键证物 17：Purse

打开钱包看看里面的东西，看看这张纸的正面就能得到 Stuart 杀人的证据。



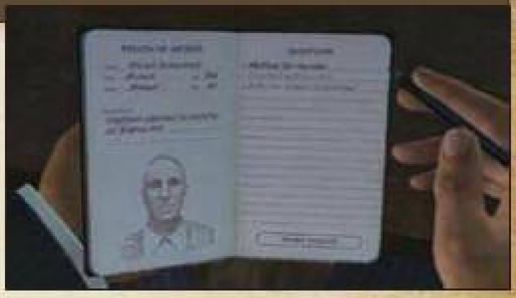
目标 11 提审 Stuart

回到总局，在 1 号审讯室提审他。一共可以问三个问题。

第一个问题关于犯罪动机，他不承认杀人，为了揭穿他，我们拿出了关键证物 16：Bloodstained rope piece。

第二个问题问的是他和被害人的接触，怀疑他的话。

第三个问题是关于他的不在场证明，



他没说实话，真是不见棺材不落泪，为了揭穿他，就拿出关键证物 17：Purse 吧。

案件 12

THE STUDIO SECRETARY MURDER

关键证物数量：17	
1	Pawned rings（自动获得）
2	Time of Death（法医告知）
3	Vagrancy（死者脸上）
4	Missing ring（死者手指）
5	Handbag（死者旁边的证物堆）
6	Movie lot job（上一个证物里）
7	upper half of the torn letter（同上）
8	Lipstick（白人证人交予）
9	Book（死者的小屋）
10	Liquor purchase（讯问Robbins先生）
11	Victim last seen（讯问Mccaffrey）
12	Torn letter（Mccaffrey家）
13	Tire iron（同上）
14	Tiernan's accusation（审讯Tiernan）
15	Mccaffrey's accusation（审讯Mccaffrey）
16	Mccaffrey's criminal record（第一次审讯Mccaffrey后来到大堂打电话）
提问数量：14个	

注：找齐这16个就算完全收集齐关键证物。

事件的起因只是一起普通的抵押事件，不过被抵押的物品是前面某个案件的证物，需要我们去看看而已。

目标 1 调查珠宝店

来到出事的典当行（Pawnbroker），之后店员会拿出两个戒指，转动一下视角看到两个戒指内部的刻字就可以继续调查了。



杂志库 ZAZHIKU

目标 2 勘查凶案现场

来到火车驻车场（Railyard），这里就是发生命案的地方。到这里找尸体旁的法医对话，他会告诉我们死者的死亡时间，获得关键证物 2：Time of Death（不是马上拿到），之后还是老规矩，验尸为先。

调查死者脸部，把嘴角处扳到正面可以找到关键证物 3：Vagrancy。

调查死者右手，把手背转到正面可以发现关键证物 4：Missing ring。

尸体旁边可以找到很耀眼的黄色席子，捡起最右边的红色手包，这是关键证物 5：Handbag。打开手包，里面那张粉色的纸是关键证物 6：Movie lot job。里面那张白色的纸拿出来看一看，这件东西是关键证物 7：upper half of the torn letter。

中间的火柴盒，拿起来把上面的文字面对你，可以找到下一步搜查的线索。最左边那份名单也能起到相同的作用。

之后可以找到两个目击证人，先去找那个站着的黑人，谈话完后找到那个坐着的白人了解情况，他态度比较恶劣，导致了解情况变成了讯问。给他一拳之后他老实了很多，交出了关键证物 8：Lipstick。

我们现在有两个问题问他。

第一个问题是关于证物的，他没有说谎，相信他。

第二个问题是关于尸体发现问题的，他的态度让我们不得不怀疑。

讯问完成后向前跑找到报警电话给总局打个电话过去获得一些地方的地址。

目标 3 调查 Mensch 酒吧并讯问这里的客人

驾车来到 Mensch 酒吧（Mensch's Bar），之后直接走向店里的白衬衫客人 Mccaffrey，开始讯问他。

不过这家伙显然没准备配合我们，只是在随便敷衍，我们问的两个问题，他的回答都需要怀疑。

讯问完成后赶赴下一个地点。

目标 4 调查 Levine 酒类饮品商店

驱车来到 Levine 酒类饮品商店（Levine's Liquor Shop）。跟着店长来到后面的仓库。进入仓库的小房间中可以在地上找到一个相框和一本书，捡起那本书翻一翻，这是关键证物 9：Book。而进入这间小房间左转，在角落里能看到一个奖杯和一个保龄球瓶，调查这里可以了解一些死者的经历，不过对本案帮助不大。

之后就可以讯问老板 Robbins 先生了。我们准备问 3 个问题。

第一个问题是关于跟死者的接触，他没有说谎。

第二个问题是关于他跟死者的关系，他也没有说谎。

第三个问题是关于刚才在酒吧里见到的 Mccaffrey，这里他有些犹豫，怀疑他的话，逼他一下可以获得进一步结论。

谈话中可以获得关键证物 10：Liquor purchase



目标 5 重新讯问 Mccaffrey

回到 Mensch 酒吧（Mensch's Bar）找到 Mccaffrey，问他一个问题，这次他说了谎，用关键证物 9：Book 揭穿他的真面目。

这次可以获得关键证物 11：Victim last seen。

目标 6 回到中央警局

上车接到电话要求我们回到中央警局。那就开回去好了。进去之后直接来到之前来过一次的警局地下室，在同样的房间找到上司，离开警局之前，用警局前台的电话确认一下 Mccaffrey 的地址。

目标 7 调查保龄球馆

还记得死者居住的小房间里的保龄球瓶吗？开车来到那个可疑的保龄球馆（Rawling's Bowling Alley）。

咨询了门口的大妈后最左边的那个球道的左边的门里找到 Tiernan，这小子想跑，开车追上他！（笔者玩到这里的时候，这家伙开出一会儿汽车突然哑火，很搞笑地就被我逮到了……）

目标 8 调查 Mccaffrey 的公寓

开车来到 Mccaffrey 公寓（Mccaffrey's apartment）。他的房间是 6 号房。上二楼找到 6 号，敲门没人应，那就直接踹门进去吧！

进门左转，看到那个供着观音的桌子了吗，桌子边上有半封信，那就是关键证物 12：Torn letter。

桌子边上有一块沾血的白布，上面放着一根弯曲的铁条，这是关键证物 13：Tire iron。

收集完证据之后，公寓管理员告诉我们 Mccaffrey 在顶楼，上去缉捕他，没想到外表文弱书生的他跑起来那么快，不过还是比不过飞毛腿 Phelps，抓住他押回警局！

目标 9 回到警局指证凶手

回到中央警局，先找到审讯室 1 提审 Tiernan，我们有四个问题可以问。

第一个问题问到了和死者的关系，他说了谎，搬出关键证物 11：Victim last seen 揭穿他。

第二个问题关于被害者的书，面对他的含糊其辞，我们只能怀疑。

第三问是关于他的不在场证明，他显然没说实话，揭穿他，利用关键证物 10：Liquor purchase 来指证他。

最后的问题问到了他关于凶器的问题，他摸棱两可的回答引人怀疑。

对话中拿到关键证物 14：Tiernan's accusation。

来到审讯室 2 找到 Mccaffrey，有两个问题问。

第一个问题关于他的不在场证明，是假的，揭穿他，关键证物 12：Torn letter 给我们作证。

第二个问题是关于那根在他家找到的弯曲的铁管，他继续说谎，我们继续揭穿他，证据就是关键证物 14：Tiernan's accusation。

谈话中可以拿到关键证物 15：Mccaffrey's accusation。



回到警局入口，打值班室的电话可以拿到关键证物 16：Mccaffrey's criminal record。

之后再次回到审讯室 1 提审 Tiernan，面对我们提出的一个问题，他撒了谎，揭穿他的话需要拿出关键证物 15：Mccaffrey's accusation。

再次回到审讯室 2，同样也问了 Mccaffrey 一个问题，他也撒了谎，用关键证物 16：Mccaffrey's criminal record 揭穿他。

最后就可以指证罪犯了，虽然指证他们两人的任何一个都能让这个案子完结，但是为五星评价，还是指证伪君子 Mccaffrey 为好，本案到此彻底结束。

案件 13

THE QUARTER MOON MURDERS

关键证物数量：14	
1	Black Dahlia letter（中央警局技术科）
2	Shelley excerpt（同上）
3	Social security card（广场喷泉）
4	Second experpt（同上）
5	Deider Moller's watch（图书馆吊灯）
6	Third excerpt（同上）
7	Antonia's medallion（图书馆楼顶）
8	Fourth excerpt（同上）
9	Theresa Taraldsen's shoe（湖心岛）
10	Fifth excerpt（同上）
11	Celine Henry's garnet ring（艺术馆迷宫）
12	Sixth excerpt（同上）
13	Eleven Summer's ring（电影布景）
14	Seventh excerpt（同上）

本案比较特殊，全程都没有审讯，只是步步紧逼犯罪嫌疑人找到他的行踪。

目标 1 调查杀手 Black Dahlia 寄来的信件

这个家伙再次寄来了挑衅性的杀人预告，检查桌子上的三样东西可以获得关键证物 1：Black Dahlia letter 和关键证物 2：Shelley excerpt。

不过单凭这些东西可找不到杀手，我们需要搜查 Pershing 广场的喷泉找到下一步线索。

目标 2 调查 Pershing 广场喷泉

驾车来到 Pershing 广场（Pershing Square），来到喷泉前按 A 键调查喷泉，Phelps 跳到了上方，在这里找到了两件证物：关键证物 3：Social security card 和关键证物 4：Second experpt。

打开大地图，中央警局的右上方的那个"Hall of Records"是我们的下个目标。



目标3 调查纪念堂

来到资料馆（Hall of Records），上去和警卫对话，之后跟着你的搭档Galloway一路往上爬，最后来到一处大型吊灯上，走钢丝来到吊灯的上面，在立足的地面上可以发现一张纸和一块表，这就是关键证物5：Delder Moller's watch（你没看错，这位就是前面的一名死者）和关键证物6：Third excerpt。



没想到吊灯承受不住负重，即将摔落，这里要用左摇杆不断推左方向和右方向晃动吊灯，晃动幅度合适的时候Phelps就会纵身一跃，跳到安全的地方。

脱险之后还要判断第三个要调查的地点在哪里，它就在洛杉矶公共图书馆（LA Pubic Library）。

目标4 调查洛杉矶公共图书馆

赶到第一个调查喷泉的广场左上方的洛杉矶公共图书馆（LA Pubic Library）。别进门，直接通过面前的黄色下水管道爬到楼顶上，再通过货架上到更高一层，然后沿着能走的路走，直到来到一个必须要爬下去的地方，这里不要犹豫，直接爬下去就可以发现新路。

一路前进走上到最顶层，可以在角落里发现关键证物7：Antonia's medallion（对，也是前面的一位死者的遗物）和关键证物8：Fourth excerpt。

根据杀手的提供的提示，我们需要来到地图左边的Westlake tar pits



目标5 调查湖心岛

赶到下一个地点Westlake tar pits，这里需要顺着原来修建木桥的遗迹（水中的木桩）才能上到湖心岛。

剧情过后就可以开始趟水进发了，沿着水中隐约可见的木桥移动就可以上到湖心岛，注意不要在一个地方停留时间过长，我们的主角是个警察，可不会二段跳或者空中冲刺之类的非人类神技。

（最短路线：前行右转－左转－直行右转－右转－左转－左转－右转－左转－左转－左转－右转－路上会看见一条岔路，在这里右转）。

上湖心岛之后可以发现关键证物9：Theresa Taraldsen's shoe（还是一位受害者的遗物）和关键证物10：Fifth excerpt

被Galloway救回来之后确定下一步的搜查地点是这里正上方的洛杉矶国立艺术馆（LA Country Art Museum）。



目标6 调查洛杉矶国立艺术馆

来到洛杉矶国立艺术馆（LA Country Art Museum），找到标有"This Way to Maze"的标志，沿着箭头指示方向进去。我们要走过传说中困住米诺陶的迷宫，走法提示如下：

第一个岔道右转－第二个岔道右转－转过去马上就是第三岔道，左转－第四个岔道直行，其余部分都是一条路走到黑即可

中心部可以找到关键证物11：Celine Henry's garnet ring（看看这个戒指的正面红宝石图案，就是金蝴蝶，前面一个死者的遗物）和关键证物12：Sixth excerpt

下一个目标是哪里呢？根据提示，我们发现是电影布景（"Intolerance" set）。

目标7 调查电影布景

来到电影布景（"Intolerance" set）。我们需要爬到顶层。

这里就是原来被你破坏的那个电影布景（还记得保护那个B级片导演的案子吗？）。一路跑到最里面顺着楼梯向上爬。

中间来到某个平台，平台会塌掉，利用左摇杆调整Phelps的位置保持平台平衡，过一会Galloway就会搭上一根木板，我们就可以跳过去了。

脱险之后利用道边的黄色扶梯下来可以看到一个王座，上面能找到关键证物13：Eleven Summer's ring（最后一位受害者的遗物了）和关键证据14：Seventh excerpt。

之后布景完全坍塌，什么也别管向前跑就行。

最后一个要去的地方，也就是杀手的所在地，就是鬼屋（Christ Crown of Thorns）

目标8 搜查鬼屋，干掉杀手

来到鬼屋（Christ Crown of Thorns），直接冲进去，在最里面堆满蜡烛的神坛后面可以找到入口，但是被锁住了。从旁边的门进去，进入对面的房间，这里面充满了一股血腥味。踹开这里面唯一能打开的门，冲进去就能发现地下室入口。

如果您进门就开始反胃的话，请不要调查这间房子里的任何一件东西，直接下去就行了，在这个迷宫一样的地下室里，杀手会不断偷袭你，这里最好谨慎些，因为这家伙的霰弹枪比你手里的左轮可要强力多了。利用角落前进，把他往深处逼，枪法好的话，看到他就打头，一枪就能结束战斗。

完成案件后，Phelps再次得到了晋升。

案件14

THE BLACK CAESAR

关键证物数量：13	
1	Army surplus morphine（自动获得）
2	Numbers slip（死者前面的地上的钱包里）
3	Radio station note（躺着的死者钱包里）
4	Strange doodle（现场桌子上）
5	Popcorn cups with Morphine（厨房的杯子上）
6	Morphine syrettes（同上）
7	Blue number pass（食品店箱子里）
8	Number's racket（同上）
9	Morphine for Distrubution（食品店纸箱里）
10	Distributor identified（讯问Fleetwood）
11	Morphine syrettes（收音机内部）
12	Finkelsten identified（讯问Jones）
13	lou note（Jones的手杖）
提问数量：7个	

这是一起毒品犯罪，Phelps和搭档Roy赶赴现场，开始展开调查。

目标1 调查犯罪现场

驾车来到犯罪现场（Crime Scene）。听完法医的报告之后就可以开始搜查尸体了。

首先调查那个坐着死掉的家伙，他面前的地面上有个显眼的红色钱包，钱包的右侧可以找到关键证物2：Numbers slip。而地上的爆米花杯按A键详细调查可以获得不完全的关键证物5：Popcorn cups。

接着是那个趴在地上死掉的，调查他的尸体，看见他右胸的衣兜里的皮夹吗？拿出来，不仅可以看到他的身份证明，还能在钱包右侧找到关键证物3：Radio station note。

之后调查旁边的红木圆桌，捡起右边那张白纸，可以获得关键证物4：Strange doodle。

进入厨房，拿起切面包的菜板旁的杯子，按A键调查可以获得完整的关键证物5：Popcorn cups with Morphine，同时获得关键证物6：Morphine syrettes。

调查完证物后跟着Roy警官下来，去调查杯子的来源。这些人用了这么多杯子，店员一定会记得。



目标2 调查Black Caesar食品店

来到路对面的Black Caesar食品店（Black Caesar food hut），没想到店员居然看见我们就跑了，赶紧追！这家伙毕竟是个黑人，跑得非常快，而且眼见跑不了了还试图打倒我们逃跑，不过跟当过兵的Phelps玩肉搏战的结果只能是自讨苦吃。进去搜查他们的店！

打开角落里那个红色的箱子，拿起那个金色的标志可以找到关键证物7：Blue number pass，按A键调查一下可以得到一个嫌疑人的名字。

圆锥形的物体，把它的角度扳到上面那个孔正对你，之后按A键拧开它可以找到关键证物8：Number's racket。

另一边角落里的黄色纸箱子里面可以找到关键证物9：Morphine for Distrubution。

找到关键证物后就可以去提审这个跑得比兔子还快的家伙了。

目标3 讯问店员Fleetwood

我们目前可以问他两个问题。

第一个问题关于那两个吸食吗啡过量而死的人，这家伙还想抵赖，揭穿他的谎言，并让他看看我们已经有了关键证物5：Popcorn cups with Morphine。

第二个问题是关于剩下的毒品数量，没想到这家伙如此不愿意合作，怀疑他的话。

对话中获得关键证物10：Distributor Identified。

之后利用小店边的电话亭打个电话，问出了我们下面要去的地方的地址。

目标 4 搜查 Jones 乐器订购中心并讯问 Jones

开车去Jones乐器订购中心(Jones' booking agency)，进门之后来到238房间。

开始搜查后来到钢琴边的木质收音机前，调查它。收音机上有三个按钮，先转动最左边的按钮开机，然后把中间的按钮向右拧到FM的位置，最后将最右边的按钮调到275的位置（每格代表5），就可以听到我们想要的那个声音了。

之后这家伙叫出两个手下来“练练”，那就陪他们练练好了，记得打的时候连续闪两拳再反击，不然他的第二拳一定会招呼到你的腮帮子上。

打翻了这两个人之后就开始搜查内藏玄机的收音机。最右边的红色注射器是关键证物11：Morphine syrettes。

调查箱子最上面的商标，可以发现新的关键人物和关键地点。

调查结束后就可以讯问Jones了。我们有三个问题可以问。

第一个问题是关于毒品供给的，他的话不可尽信，需要怀疑。

第二问跟毒品运送途径有关，他开始说谎，揭穿他，他不知道我们手里有关键证物10：Distributor identified。

最后是关于收音机里的那个商标，他还在绕弯子，怀疑他。

对话中我们可以获得关键证物12：Finkelsten identified。

审问完成后利用报警电话往回打个电话确定下面要去的地方。

目标 5 搜查 Numbers operation 并讯问 Ottie



来到Numbers operation，进门上楼，调查最里面那台红色老虎机，把老虎机转成关键证物4：Strange doodle上记载的图形就能打开它。

首先转动拉杆，等某栏转到正确的图形后就可以按那个图形下的标志“Hold”将其固定，之后就可以打开这个老虎机。

打开老虎机调查下里面的东西，之后这家伙又是掉头就跑，追上他之后回到他的办公室，把拿到的手杖按A拆开可以得到关键证物13：Iou note。之后开始讯问，一共可以问两个问题。问完一个追加一个。

第一个问题是关于毒品输送的问题，他说了谎，揭穿他，拿出关键证物12：Finkelsten identified。

第二个问题关于手杖里的那张纸条。他没说谎，相信他。

目标 6 抓到 Ramez 并找到贩毒的证据。

既然所有的证据都指向了他，那么就直奔他的老窝好了。来到Ramez货栈(Ramez removals)，这家伙比较生猛地开了辆卡车就跑，卡车速度不快，而且沿途还有我们的人堵截，只要注意别一直呆在卡车的正后方就可以了。

进入货栈后一路绕到最里面，这里有一部梯子，爬上去就能看到一个控制开关。操纵开关把挡在冰库门前的箱子搬开，之后下来进入冰库。进去之后发现路中间有个被冻在冰里的箱子，这时候Phelps会自动掏枪出来，连开数枪破冰。检查冰里的货物后回到仓库入口，入口旁边有个有绿色灯的桌子，调查桌子上的台帐，看一看左边倒数第四行可以发现，原来是北极熊公司在运送这些冰块。

调查完毕之后正好来了一辆北极熊公司的车，不过这时候Ramez突然暴起发难袭击我们，没办法，在他脑袋上补一枪吧。

目标 7 调查北极熊公司

来到6号地点北极熊公司（Polar Bear Ice Company），进去就是一场激烈的枪战，一路扫清敌人（还是建议用敌人的武器）最后来到冷库上层，击毙这里的负责人Lenny 。跟着Roy走到里面调查绿色的箱子，本案即告结束。



案件 15

THE SET UP

关键证物数量：11	
1	Bookmakers' odds（拳手休息室）
2	Telegram（旅馆房间）
3	Movie ticket stub（同上）
4	Magazine Coupon（同上）
5	Bookmakers' payouts（同上）
6	Bus ticket（Candy家）
7	Cunard Ascania（同上）
8	Bookie's notepad（电话机下方）
9	Yellow Cab Co. card（杂货店电话机旁）
10	Revolver（凶杀现场）
11	Movie Ticket（同上）
提问数量：3个	

体育项目舞弊，这个问题从竞技体育诞生的那天就开始了，虽然我们不能杜绝，但是一定要发现一起侦破一起。

目标 1 搜查选手休息室

看完一场明显一边倒的拳击赛后，Phelps和Roy开始搜查选手休息室。

打开Hammond的衣柜（靠近他的衣柜有手柄震动），拿起里面写着字的纸可以得到关键证物1：Bookmakers' odds。

从休息室里出去，剧情结束后找到门口的电话要求援助，总部会通知我们下一步的目的地。

目标 2 调查 El Mar 旅馆

驾车来到El Mar旅馆（Hotel El Mar）。老板拿出了一本台帐让我们找目标人物，右侧的从上往下数第四行那个家伙很可疑（起假名的话你会起英国首相的名字吗……）。上二楼，进入207房间，我们去搜查一下“丘吉尔”的住处。

打开门之后，对面的窗户边上有个倒下的垃圾桶，搜查一下，里面那张白色纸片是本案关键证物2：Telegram。

旁边的红色台子上放着的是关键证物3：Movie ticket stub。旁边的桌子上有本打开的杂志，点击杂志右下角的人名可以发现关键证物4：Magazine Coupon。

最后来到床左侧的床头柜前捡到关键证物5：Bookmakers' payouts。

目标 3 调查 Candy 的住处并讯问她

616清泉大道（616 Fountain Ave，或者应该叫Aleve hotel）就是我们的下一个目的地。进入目的地，讯问一层前台服务员之后可以得到她的住址：7号公寓，出门跟着Roy来到旅馆，上楼之后进入7号公寓，看来我们要先打倒比我们来得早的那个家伙了。三拳两脚撂倒他。

搜一搜这个被我们揍晕的家伙，在胸口的两个兜里可以找到一些有意思的东西，接着站起来，有梳妆镜的柜子上可以找到关键证物6：Bus ticket和关键证物7：Cunard Ascania。搜查完，Candy女士女士也行了，我们可以开始讯问了。

目前有三个问题可以问。

第一个问题是关于Hammond去了哪里，她在撒谎，让我们用关键证物4：Magazine Coupon来揭穿他。

第二个问题是关于那个胜负场次名单的，她还在撒谎，这次的证据是关键证物1：Bookmakers' odds。

第三个问题的主题是关于她为什么要走，她的话很让人怀疑。

目标 4 跟踪 Candy

看来我们从Candy嘴里是问不出来什么了，倒不如跟踪她，跟踪的准则跟上次一样，就是这次没有报纸了，不过我们可以坐在椅子上充当路人。她的警觉性比较高，会时不时回头，注意让自己时刻保持在障碍物的后面就不会被她发现。

跟踪到达目的地之后进入她刚才进入的店铺，咨询店员之后来到电话机的下面可以看到一张白纸，把它涂黑就能看到字，获得关键证物8：Bookie's notepad

目标 5 搜查 Examiner 杂货店

来到Examiner杂货店（Examiner Drugstore），之后找到店里的电话，在电话旁边可以找到关键证物9：Yellow Cab Co. card。之后打个电话确认下那辆出租车的地址吧，再回去和杂货店老板对话得到下一条的地址。

杂志库 ZAZHIKU.COM

目标 6　找到并追踪 Candy 乘坐的出租车

来到老板刚刚告诉我们的地址 Ray 的出版社（Ray's Bookmaker）。到了这里就发现了目标出租车，跟着它走，不要离得太近，车不像人那样有地方藏，而且要知道对手是很遵守交通规则的，一旦停下我们很可能会直接冲到对方旁边，车速也不要过快避免刹不住车，而且最好不要撞车，也不要让警方巡逻车发出警报或者把路上搅的鸡飞狗跳，本段比较考验车技。

目标 7　跟踪 Candy

继续跟踪的工作，跟踪一会就可以看到她进了女卫生间，之后，一声枪响，一声惨叫，Phelps 冲了进去，不过 Candy 已经回天乏术了。开始搜查现场吧。

尸体前面的两样东西，捡起来仔细调查下，分别是关键证物 10：Revolver 和关键证物 11：Movie Ticket，这样我们就有了下一个目的地。赶紧出发！

目标 8　调查埃及大剧院

来到埃及大剧院（Egyptian Theatre），消灭掉所有敌人后，结案。

案件 16

MANIFEST DESTINY

关键证物数量：15	
1	Morphine（自动获得）
2	Blue Room pass（枪击案现场乐器箱暗格）
3	Valor cigarettes（现场木条箱中）
4	BARS（现场枪架）
5	Coolridge（自动获得）
6	Manifest（别的探员送来）
7	Stolen BARS（同上）
8	Stolen Valors（同上）
9	Sniper's pocketbook（狙击手尸体上）
10	6th Marines（盘问公车司机）
11	Shooter's notebook（杀手尸体）
12	Copy of manifest（杀手尸体）
13	Beckett's confession（杀手遗言）
14	Business card（杀手手中纸片）
15	Note（杀手尸体口袋）
提问数量：14个	

这是一起大案子，不仅需要我们动脑，也需要我们有足够的胆识和战斗力。

目标 1　调查 111 俱乐部枪击案现场并讯问目击证人

驾车来到 111 俱乐部（111 Club）。

首先调查面前的尸体，没什么关键证据留在他身上。绕到后面来到舞台上，调查证物标记为"B"点的乐器箱，把小号下面的三个号嘴都拔出来再塞回去可以让这个箱子的暗格弹开，里面可以找到关键证物 2：Blue Room pass。它旁边的注射器可以提升你开会时候获得关键证物 1：Morphine 的内容。

来到旁边标记为 C 的死尸，调查它可以在他的胸口发现一支吗啡。可以提升你开会时候获得关键证物 1：Morphine 的内容。

之后来到尸体后面的门，进门可以看到一个木条箱子里有一堆烟，拿起来看看可以找到关键证物 3：Valor cigarettes。

旁边的枪架上可以找到几支 B.A.R. 步枪。他们就是关键证物 4：BARS。

全部证物拿到之后，Phelps 可以推理出关键证物 5：Coolridge。

有了这些证据就可以去问那个穿着旗袍的服务员了。一共两个问题。

第一个问题是关于可能的嫌疑人，她开始没有讲实话，怀疑她一下为好。

第二个问题是关于老板 Mcgoldrick 的。她说了实话，相信她。

然后我们应该去蓝室歌舞厅，这里给我们找了两次麻烦了。

目标 2　调查蓝室歌舞厅

出门赶去不远处的蓝室歌舞厅（The Blue Room）。进去之后可以直接对他们的老板进行讯问。可问的问题有两个，老板显然打算置身事外，两个问题都值得怀疑。

目标 3　跟踪 Elsa

既然不说实话，那么只有采取一些行动了，比如，跟踪。

下面我们就要驾车跟踪她乘坐的出租车，注意事项不变，看到汽车停在路边就果断冲上去吧。

目标 4　搜查 Mocanbo 俱乐部



跟踪结束后会自动来到这里，我们要对俱乐部的老板进行一些必要的质询，问题一共有两个。他的回答带着一股狡猾，两个回答都非常值得怀疑，什么也没有说明白。

问完之后自动回到好莱坞警局，进行下一步工作。

目标 5　和前来了解情况的探员对话

跟着你的搭档走，来到案情分析室和来访的探员对话，通过他给出的情报，我们可以了解一些关于商品运输的事情，这份报表的右侧从上面数第五栏和从下面数第五栏就是关键所在，然后再点选那些画着红圈的项目就可以结束调查了。

这里可以获得关键证物 6：Manifest，关键证物 7：Stolen BARS 和关键证物 8：Stolen Valors。

这时候一名警察来报说大街上发生了枪击，马上赶到指定地点！

目标 6　击毙楼上的狙击手

驾车赶到巴士枪击现场（Bus Shooting），不要试图在下面击毙他，手枪的射程根本打不到他。立即转身沿着面前这座楼往反向跑。从另一边的楼梯上楼，来到楼上击毙枪手即可。注意要快，否则他手里的 BAR 可以瞬间要了我们 Phelps 探长的命。

之后上到杀手所在的地方。翻他的衣兜可以找到关键证物 9：Sniper's pocketbook，再调查一下他用的枪，可以得到更多的线索。

调查完毕之后讯问巴士司机，没想到这家伙还真的不是局外人，可以问的问题有两个：

第一问是关于失窃物品的仓库的问题，他故作镇定的情形告诉我们他没完全告诉我们他知道的，怀疑他。

第二问关于为什么要射击他的车，他撒了个谎，不过我们有关键证物 9：Sniper's pocketbook，揭穿他不成问题。

讯问中得到了关键证据 10：6th Marines。

之后我们要打个报警电话（就在被射击的巴士路对面）回总局要下一个目标的地址。

目标 7　逮捕与事件相关的 Kelso

来到 Kelso 公寓（Kelso Apartment），我们可以直接带回局里审问。问题一共四个。

第一个问题是关于军队是否参与运毒，他的回答值得怀疑。

第二个问题是关于 111 俱乐部老板的，他很诚实，相信他。

第三个问题是关于失窃的武器，他也没说谎，相信他。

最后一个问题是关于仓库是怎么失窃的，他的推辞很让人怀疑。

审问过程中，又有一个警员来报，又发生了一起枪击案，又一个前军人被击毙。赶快前往事发地点！

目标 8　击毙所有的枪手并调查这起枪击案

来到 5 号地点 Robert's 餐厅（Robert's Dinner），刚到这里，枪手就驾车冲了出去，在追车的过程中虽然 Roy 探长很努力地打他们的轮胎，但是这次追车情节是固定的，只有开到指定地点才能把它们从车上逼下来，击毙两个负隅顽抗的家伙之后搜查一下他们的尸体。

先搜查左边这个，从胸口衣兜里可以翻出关键证物 11：Shooter's notebook，而另一边的口袋里可以找到关键证物 12：Copy of manifest。

目标 9　搜查好莱坞邮局

赶到好莱坞邮政局（Hollywood Post Office），没想到这里也是枪声不断。先到警车后面取把长枪吧，不然很可能被这些家伙射得抬不起头。

击毙这些家伙后还要继续搜查他们的尸体。首先走向面前这个没完全断气的，听他说完遗言可以得到关键证物 13：Beckett's confession。之后调查一下他的左手上拿着的纸片，上面印着一个绝不陌生的名字。

获得关键证物 14：Business card

之后去另一边找另一具尸体，他左边的口袋里可以找到关键证物 15：Note。



强作袭来

黑色洛城

目标 10 击毙唐人街剧院的所有枪手

来到唐人街剧院（Grauman's Chinese Theater），一到这里就发生了枪击案，追上他们的车，射爆轮胎之后直接下车把两个枪手击毙，这帮亡命徒是不会投降的。

目标 11 击杀会面地点的全部枪手

之后来到会面地点（Meeting Place），清理掉这里所有的枪手。

处理完枪手袭击事件，就可以会警局提审 Sheldon 了。

目标 12 提审 Sheldon



回到好莱坞警局提审 Sheldon，来到审讯室 2（里面有个穿白西装的家伙，这家伙可是我们新闻标题后面的故事中的主角啊）。开始提审，我们只有两个问题能问。

第一个问题是关于为什么有人会狙杀退伍的水兵，这家伙在撒谎，可以用关键证物 15：Note 揭穿他。

第二个问题是关于仓库被抢劫的，他还是不想老老实实回答问题，揭穿他的话用关键证物 13：Beckett's confession 就行。

之后，本案无疾而终，但是 Phelps 被调到了负责纵火案的部门，我们走着瞧。

案件 17

THE GAS MAN

关键证物数量：16	
1	Competition ticket（受害人给予）
2	Suburban Redevelope（讯问受害人）
3	Heater serviced by Ryan（烧坏的热水器里）
4	Regulartor vavle（火场附近）
5	Instaheat Modle 70（Lynch给予）
6	Heater severd by Varley（同上）
7	Ivan Rasic's statement（讯问Ivan）
8	List of gas fitters（同上）
9	Clemens' criminal record（电话得知）
10	Ryan's criminal record（同上）
11	Varley's criminal record（同上）
12	Clemens' anachist pamphlet（员工柜子）
13	Ryan's anachist pamphlet（同上）
14	Mosquito Coils（同上）
15	Walter Clemens' statement（讯问Clemens）
16	Matthew Ryan's statement（提审Ryan）
提问数量：16个	

明升实降的 Phelps 在同僚的嘲讽中开始了他的新一轮侦探生涯。

目标 1 勘察犯罪现场

来到 Steeffen 家纵火案现场（Steffens House Fire）。和蹲在废墟边上的绿衣服男人对话，他会给你关键证物 1：Competition ticket。

之后开始讯问他，一共有两个问题，问完一个追加一个。

第一个问题是关于他为什么出去，这里他说的情况属实，可以相信。

第二问关于可能的犯罪动机，这里他有些犹豫，需要我们进行怀疑。

讯问中可以得到关键证物 2：Suburban Redevelope

然后就可以勘察现场了。

绕到房子的另一侧，可以看到一个烧黑了的热水器，这就是关键证物 3：Heater serviced by Ryan，之后到外面找到一个报警电话，往回打个电话了解下一步的去向。



目标 2 调查 Gulliver 旅行社

来到 Gulliver 旅行社（Gulliver's Travel Agency），当经理拿出台帐的时候，可以看到左边上数第三行和下数第六行就是本案两个被害人的名字。之后可以问经理两个问题。

第一问关于刚才被害人提到的那个邀请他们的组织，这里经理没有说谎。

第二问关于旅行的具体细节，经理有些紧张，我们得怀疑他所说的。

之后就是去访问那个邀请他们的组织了。

目标 3 访问乡村发展基金会

驾车来到乡村发展基金会（Suburban Redevelopment）。发现这里其实根本不是什么乡村发展基金会。来到这里的办公室，可以找到一张备忘录，不过没什么意义。

目标 4 勘察另一起纵火案现场

来到 Sawyer 家火场（Sawyer House Fire）。跟另一家不同的是，这里的纵火案造成了人员死亡。

首先调查下尸体，当然你觉得不适的话也可以不看尸体，我们要找到热水器相关部件，它就在红色的消防车附近，捡起它好好看看。它是关键证物 4：Regulartor vavle。

之后火事专家 Lynch 叫来了邻居，正在讯问情况的时候，突然他发现了可疑男子，该男子转身就跑，追上他！

将他带回火场后，我们获得了一个关键人物的名字。

目标 5 调查 32 消防局

来到 32 消防局（Fire Station No.32），Lynch 会交给我们两样关键证物：关键证物 5：Instaheat Modle 70 和关键证物 6：Heater severd by Varley。

之后我们需要帮他完成一个小实验，把纵火装置按顺序联通起来，按动最左边的煤气开关，就可以制造一场爆炸了。

之后我们就去热水器生产厂商看看能有什么进展。

目标 6 调查热水器生产厂

驾车来到热水器生产厂（Instaheat Factory），和女秘书对话完毕后从一排各色热水器边上的门出去，就能在外面的房间找到厂子的负责人 Ivan。

我们有两个问题问他。

第一个问题是关于新型热水器的，老板一般都会说自己的牌子最好，一定要怀疑他的话。

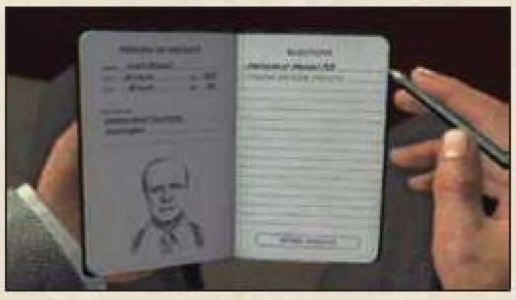
第二个问题是关于品牌发展史，老板没说实话，揭穿他，证据就是关键证物 3：Heater serviced by Ryan 或关键证物 6：Heater severd by Varley。

谈话中老板提供了关键证物 7：Ivan Rasic's statement 和关键证物 8：List of gas fitters。

之后利用老板房间里的电话给总局去个电话，得到结果后再次和老板谈话。打完电话后得到关键证据 9：Clemens' criminal record、关键证物 10：Ryan's criminal record 和关键证物 11：Varley's criminal record。

这时候老板会让我们去查员工的柜子。从左到右利用手柄震动可以依次找到三名可疑员工的柜子，从三个柜子里面分别可以找到关键证物 12：Clemens' anachist pamphlet、关键证物 13：Ryan's anachist pamphlet 和关键证物 14：Mosquito Coils。

调查完毕后出去，我们一个个来。



目标 7 逮捕 Clemens

来到 Clemens 工作地点（Clemens Worksite）实施抓捕。抓到后可以问他三个问题。

第一个问题是关于 Varley 的，他的回到需要怀疑，不要轻信。

第二个问题有关他的工作，他还是在撇清自己，不过没关系，只要我们怀疑他就行了。

第三个问题是关于 Ryan 的，他在说谎，揭穿他，就用他自己留下的关键证物 12：Clemens' anachist pamphlet 就行。

审问中可以拿到关键证物 15：Walter Clemens' statement

目标 8 逮捕 Ryan

来到 Ryan 工作地点（Ryan Worksite）实施抓捕。这小子坐车想跑，抓住他。

目标 9 逮捕 Varley

来到 Varley 工作地点（Varley Worksite）实施抓捕。他选择徒步跑，照追不误。

目标 10 确定嫌犯

回到局里，开始审讯这两个人。去楼梯边上的审讯室 2，这里可以对 Varley 进行审问，一共有三个问题问他。

第一问关于他在 Sawyer 火场工作的事情，他推说不知道，我们要揭穿他，证据就是关键证物 6：Heater severd by Varley。

第二问关于冒牌的基金会，他依旧

杂志库 ZAZHIKU.COM

撒谎，揭穿他，有关键证物15：Walter Clemens' statement在，不怕他抵赖。

追加的第三问是关于热水器，他仍然不知悔改，揭穿他，证据就是关键证物14：Mosquito Coils。

审完这个满嘴跑火车的家伙，我们还需要去门口旁边的审讯室1提审Ryan，一共四问

第一问关于他的世界观，这家伙满嘴胡话，揭穿他，证据就是关键证物13：Ryan's anachist pamphlet。

第二问关于热水器，他又说了谎，用关键证物7：Ivan Rasic's statement指证他。

第三问关于那个冒牌基金会，他虽然没完全说谎，但是仍然值得怀疑。

最后一问是关于谋杀动机，继续怀疑他的话即可。

对话中得到关键证物16：Matthew Ryan's statement。

之后就可以结案了，无论指证他们两个中的谁都能劫案，但是只有指证Ryan才会拿到五星评价，虽然个人认为Varley更可疑一些。

案件18

A WALK IN ELYSIAN FIELDS

关键证据数量：13	
1	Bodies moved（被害人尸体）
2	Family photograph（证物B）
3	Water Heater（门外地上）
4	Cigarette butts（邻居院子里）
5	Boot prints（同上）
6	Houses to be demolished（讯问邻居）
7	Weekend away（同上）
8	Origami Crane（Biggs交予）
9	Elysian Field flyers（同上）
10	Poor cement quality（火场的墙）
11	List of contractors（农垦地拿到）
12	Mosquito Coils（Chapman的车）
13	H5 Caliber Ammunition（同上）
提问数量：8个	

Phelps的工作渐入佳境，搭档Biggs也更加能够理解和配合他了。

目标1 勘察火灾现场

来到火灾现场（House Fire），随即展开调查。

尸体状况有些令人反胃……这里Lynch会给你关键证物1：Bodies moved。

转身看到地上标记的证物B，这里是关键证物2：Family photograph。

来到房子外面后先不要找邻居，而是绕到房子另一侧，这里有个烧焦的热水器，这个东西是关键证物3：Water Heater（R1）。

之后就可以去找邻居了，先不要和他对话，而是先搜搜他的院子，在树下，捡起白色的烟头看它背面的字可以找到关键证物4：Cigarette butts，它旁边的脚印是关键证物5：Boot prints。

然后再去找死者的邻居对话，一共需要问4个问题，先问两个，后面追加问题。前三个问题他都在闪烁其词，都要表示怀疑。

追加的最后一个问题问到了关于死者要去旅游的问题，这里他倒是说了实话，相信他。

对话过程中追加关键证物6：Houses to be demolished和关键证物7：Weekend away。

对话完毕后Biggs会把他找到的关键证物给你：关键证物8：Origami Crane和关键证物9：Elysian Field flyers。

用旁边的报警电话给局里去个电话，下一步要去哪里也知道了。不过Biggs建议你先去Rancho Escondido。



目标2 搜查Rancho Escondido

来到Rancho Escondido。打翻袭击你的人之后调查面前火场的墙。仔细调查一下Phelps抽出来的砖头可以找到关键证物10：Poor cement quality。

目标3 搜查Elysian Field

这里其实就是上一章冒牌基金会那个地方的总部，Elysian Field。我们要见这里的负责人。直接往上走就会看到负责人，我们开始讯问他。问题一共四个。

第一个问题是关于农场和失火案的关系，他当然会否认，不过理由值得怀疑。

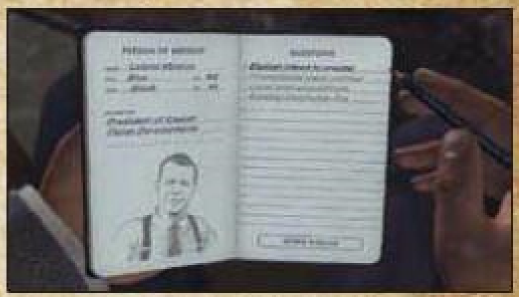
第二问是关于组织旅游的事情，他没说实话，揭穿他，证据就是那张关键证物9：Elysian Field flyers。

第三问是关于本地收获的情况，他含糊其辞，值得怀疑。

最后一问是关于刚才去过的地方失火的事情，他还是说了假话，揭穿他，关键证物10：Poor cement quality可以指证他。

问话结束后到女秘书的桌子上调查那张单子，点一下上数第三行的那个人，获得关键证据11：List of contractors。

之后我们需要找一部电话，进入大门口女秘书对面的办公室就能发现电话，往回打一个，被告知蓝室歌舞厅有情况。



目标4 发掘Chapman公寓

发生蓝室歌舞厅的剧情后，在车里会接到总局来电，得知Chapman公寓的位置，开车来到Chapman公寓（Chapman apartment）。

打开他那辆红色车的后盖，里面可以发现关键证物12：Mosquito Coils和关键证物13：H5 Caliber Ammunition。

最后眼看铁证如山无路可逃，这家伙很霸气地抢了一辆……有轨电车……逃跑。我们追着他就可以了，追到一定程度来到车的左侧，Biggs会打烂车的轨道控制装置，接着击毙试图顽抗的嫌疑人即可。

案件19

HOUSE OF STICKS

关键证物数量：11	
1	Settlement letter（翻阅旧文件）
2	Buchwalter case fire（同上）
3	Slip of paper（讯问Elsa）
4	cement delivery receipt（办公桌上）
5	Demolition order（同上）
6	Company memo（同上）
7	Broken wood（拆毁的房屋）
8	Lumer delivery receipt（电影工作室木材）
9	Inferior quality lumber（同上）
10	Film canister（放映室）
11	Film（放映室）
提问数量：3	

这次的案件是紧接着上一个案件的，我们需要调查出事情的真相。

目标1 翻阅旧文档查找资料

我们目前的身份是Kelso，需要翻阅一些档案。先通篇看一下这封信，可以获得关键证物1：Settlement letter。

接着需要翻阅一份合约蓝本，移到这份蓝本的最右边，手形变化后就可以翻页了，翻页之后通篇看一遍可以获得关键证物2：Buchwalter case fire。这份蓝本本身没有提供什么有价值的信息，在上面随便点两下就可以结束搜查蓝本了。

之后就可以对Elsa进行讯问，问题有三。

第一问是关于她所知道的细节，她还是不愿意打开心扉，怀疑她的话比较好。

第二问关于她与Buchwalter的接触，她依旧在回避这个话题，我们还得继续怀疑她。

第三问是关于动机的，这点她终于说了实话，相信她的话。

在谈话中我们可以获得关键证物3：Slip of paper。

谈话结束后跟着秘书走来到上层Benson的办公室接受下一步指令。



目标2 探访Elysian Field旧址

还是这个可疑的地方……驾车来到Elysian Field site，进入大门旁边的办公室调查。调查的重点是这里的两张办公桌，在其中一张桌子上可以得到关键证物4：cement delivery receipt，另外一张桌子可以找到关键证物5：Demolition order和关键证物6：Company memo（这个东西Phelps也见过，但是显然Kelso更了解它的价值）。

出门之后回合看守发生冲突，两拳揍倒他即可。从他嘴里可以套出下一步的去处。

目标3 查访被拆毁的房子

来到附近被拆毁的农垦地所属房子（Demolished house）。一堆废木料旁边插着一根红旗。绕道房子后面可以看到另一根红旗，这里需要玩个拼图游戏，捡起位于下方的那块木条接上去就能获得关键证物7：Broken wood。

杂志库

调查完关键证物之后会有人驾驶推土机来灭口，拼命向前跑，这时候按LT可以自动转身举枪，开枪会减缓对方的速度，之后一直跑到尽头爬上梯子就能脱险。

完事之后利用附近的报警电话要求地址。



目标4 调查 Keystone 电影工作室

来到位于好莱坞附近的Keystone电影工作室（Keystone Film Studios），展开我们自己的调查。

进大门之后从右手边的栅栏门翻进去，可以在左手边的木头上找到关键证物8：Lumer delivery receipt。而正后方的木材上我们可以找到关键证物9：Inferior quality lumber。



从建筑物左边绕到里面，下一个目标是搜查摄影棚（Screenroom）。进门右手边的铁盘是关键证物10：Film canister。调查正面桌子上的放映机，我们需要调节一下放映设备，首先调节最上面的图像设备，调节到最清楚的图像就可以，接着调节中间的声音系统，听到电影中的人说话正常即可。全部调节完毕后拨动最下方的开关就可以欣赏电影了，我们可以获得关键证物11：Film。

看完电影后我们要出去打个电话，找到大门口门卫所在的位置就能找到电话。

目标5 调查 Elysian Field 旧址 2

和Elsa见过面后来到Elysian Field旧址2（Elysian Field site two）。之后开始调查正面唯一亮着灯的那间房子。进去先在一层调查，来到后门附近的厨房调查水池。之后来到走廊里调查开关。就会发现这里的蹊跷。

上楼搜查每一个房间，之后Kelso会遭到袭击，虽然打倒了一个人，但是毕竟双拳难敌四手，力战不敌的Kelso被塞进了车厢。

之后就是很经典的抢车逃生情节，可以操控之后立即往前跑，随便抢一辆车，躲过所有追兵的围追堵截，然后开到为你标好的Elsa公寓即可结束Kelso的调查。

案件 20

A POLITE INVITATION

关键证物数量：7	
1	Insurance agreement（Benson家里）
2	Share certificates（同上）
3	Buchwatler case fire（Kelso办公室）
4	Improved land value（同上）
5	Elysian number 1876988（档案馆）
提问数量：3个	

注：本关流程中只能找到5个关键证物，不过按照本文流程进行的话最后仍然算是找到了7个证物

Kelso的调查没有结束，这次他还必须调查一些更大的黑幕。

目标1 调查上司 Benson 的公寓

走出医院，来到Benson的公寓（Curtis Benson's apartment）。

Benson住在2号公寓（Apartment2），进去之后先来到他背后角落里的写字台上找到关键证物1：Insurance agreement，而在这个桌子的旁边，可以在玻璃餐桌上发现关键证物2：Share certificates。

之后我们可以开始讨论一些问题了，可以有三个问题问他。

第一问是关于这么做的动机，他强作镇定地撒了谎，用关键证物2：Share certificates可以揭穿他。

第二个问题是关于前面提到的冒牌基金会，他还在继续说谎，揭穿他，关键证物1：Insurance agreement会宣判他的死刑。

第三问是关于上一章发现的署名文件，他的回答值得怀疑。

之后我们需要回到我们出发的地方加利福尼亚火事调查局找找证据。

目标2 调查加利福尼亚火事调查局

回到你的总部加利福尼亚火事调查局（California Fire&Life）。从前台人员身后的电梯上去，右手第一间办公室就是Kelso的。

办公桌上找到上一章最开始审查的文件，首先点击蓝色纸页上的地址就能拿到关键证物3：Buchwatler case fire。

而点击粉色纸页的右下角可以获得关键证物4：Improved land value。

目标3 调查档案馆

见过Phelps后自动来到档案馆，进去调查一番。上二楼来到大门敞开的办公室，跟着办公室主任来到相应书架前可以展开调查。

首先把手移到最右侧翻页，这页右侧下数第八行可以找到一个熟悉的名字：Sheldon。

下面要做地图定位，左摇杆调左边的数字，右摇杆调右边的数字。左边的数字调整为“034'04'29”，右侧数字调整为“118'17'58”即可。

获得关键证物5：Elysian number 1876988。之后要在搜寻机上输入数字，一次输入“1876988”、“÷”、“90000”再拨动旁边金色的杆子即可。

找到标有U字的书架（T7），翻开书之后找到右侧上数第三行，点一下就能找到一些证据。

之后干掉所有杀手就能结束这一部分。





目标4 杀进屋里

回到家里接到电话，Kelso立即出发赶到Monroe的别墅（Leland Monroe's Mansion）。一路无话，配合同伴直接杀开一条血路冲进去就行。

最后来到Monroe的房间，这里有一些我们需要的东西。

打开他的保险柜，里面那些东西都值得一看。之后可以看看他办公桌后面的柜子，上面除了一张报纸，还有一群狼狈为奸的家伙的照片。最后搜查一下他的办公桌，桌子上黄色封皮的本子是一个证据。

调查结束后就可以结束Kelso的调查了。

案件 21

A DIFFERENT KIND OF WAR

关键证物数量：7	
1	Freeway map（教授办公室）
2	Crystal ball（同上）
3	Fontaine's blackmail（同上）
4	Morphine cabinet（同上）
5	Flame thrower（Rancho Rincon的房子）
6	Origami crane（Rancho Rincon的房子）
7	photograph of Okinawa（Rancho Rincon的房子）
提问数量：无	

最后一战了，洛杉矶鹿死谁手，本案见分晓。

目标1 调查高速路收费站

上来之后控制Kelso来到高速路收费站（Rapid Exterminators），进去直接跟这里的前台老头对话就行了。

目标2 调查核武器杀虫药店

来到核武器杀虫药店（Nuclear Bug&Rodent Control），询问前台，无果。

目标3 调查 Westlake 害虫防控局

来到Westlake害虫防控局（Westlake Pest Control），讯问前台，找到了我们要找的那个人。视角回到Phelps。

目标4 搜查 Fontaine 教授的办公室

直接进入大门来到教授的办公室。调查他的桌子，上面有一张白纸，将这张白纸完全涂黑可以显示出一条道路，把这张白纸右边的残破地图拉过来可以得到下一步行动的具体地点，这幅图就是关键证物1：Freeway map。

之后来到桌子对面的柜子前，下面有一个水晶球，捡起来看看上面的血迹可以发现关键证物2：Crystal ball。



门边的台子上放有一份文件，打开之后翻到第二页点一点最下方红色的文字获得关键证物 3：Fontaine's blackmail。

来到房间外的金属药品柜，打开之后可以找到几支吗啡，这些东西就是关键证物 4：Morphine cabinet。

最后调查尸体，拿起他手里的打火机看看，可以找到一个可疑的人名缩写。

之后拿起办公桌上那张报纸，看看新闻背后的故事，调查就可以结束了，Phelps 知道了应该去哪里以及应该做什么。

目标 5　搜查 Rancho Rincon 的房子

视角换回 Kelso，进入面前的房间进行搜查。

敲门无果，踹门进去。首先往右边看，调查门旁边的工作台上的火焰喷射器喷枪可以得到关键证物 5：Flame thrower。

在右边深处可以找到一间挂满了黄色纸鹤的房间，调查房间里的桌子上方挂着的绿色地图可以得到下一步的行动地点。调查桌子上的纸鹤得到关键证物 6：Origami crane。

调查门旁边的照片可以得到关键证物 7：photograph of Okinawa。

目标 6　跟着 Kelso 来到洛杉矶地下通道

视角回到 Phelps，追着 Kelso 的车一路前进，帮他甩开一路上所有的围追堵截，最后会来到洛杉矶地下通道。

目标 7　消灭你的敌人



一路前进，消灭所有的敌人即可，仍然注意不要太过冒进。武器多的是，还有很多补给的房间。

最后需要走过一段水路，这里只要发现走不动，就立刻转向，最后通过梯子可以爬上去。在上层救出 Elsa，属于探长 Phelps 的故事，就彻底结束了。

奖杯/成就列表

名称	奖杯/点数	说明
Police Academy	铜/15	完成所有的Patrol案件
Paved With Good Intentions	铜/15	完成所有的Traffic案件
The Simple Art Of Murder	铜/15	完成所有的Homicide案件
No Rest For The Wicked	铜/15	完成所有的Vice案件
Moth To A Flame	金/70	完成所有的Arson案件
A Cop On Every Corner	铜/15	完成一个街头犯罪案件
Johnny On The Spot	银/30	完成20个街头犯罪案件
The Long Arm Of The Law	银/30	完成所有的街头犯罪案件
The City Of The Angels	金/80	游戏完成率达到100%
The Up And Up	银/30	一个案件获得五星评价
Shamus To The Stars	金/80	所有案件都获得五星评价
The Brass	银/30	等级达到上限（20级）
Not So Hasty	铜/15	使用鸣枪警告来抓捕一名逃跑的嫌犯
Asphalt Jungles	铜/15	徒步抓捕一名逃跑的嫌犯
Traffic Stop	铜/15	在搭档的协助下截停嫌犯驾驶的车辆
The Straight Dope	铜/15	在审讯过程中利用证据揭穿一条谎言
One For The File	铜/15	发现一个线索
Golden Boy	铜/15	在一个案件中收集所有的线索
The Plot Thickens	铜/15	完成Inspection Puzzle小游戏（在“A Driver's Seat”案件中）
Stab-Rite	铜/15	在“Ray's Cafe”案件中，第一次在犯罪现场收集证据时就在垃圾桶里面找到带血的刀
Round Heels	铜/15	在Bamba Club中让Dick McColl交代出Celine Henry的男朋友的牌照
The Fighting Sixth	铜/15	在Bus Shooting中，让Felix Alvarro交代出参与Coolridge抢劫的海军陆战队成员
Huckster	铜/15	在Elysian Fields跟Leland Monroe探讨他公司的研究成果和广告战略时揭穿他的谎言
Lead Foot	铜/15	驾驶车辆时让车速保持80公里/每小时，并且持续10秒
Miles On The Clock	铜/15	行驶里程数达到194.7公里以上
Wooden Overcoats	银/30	枪战中至少爆掉30个敌人的头
Dead Men Are Heavier	铜/15	杀死100个敌人
Roscoe And Friends	铜/15	用每一把武器杀死至少一个敌人
Magpie	金/80	收集95%的线索
The Shadow	铜/15	在一个案件中跟踪一个嫌犯不被发现
The Third Degree	银/30	在一个案件中完成所有有效提问
The Hunch	银/30	在一个案件中使用全部5次直觉点数（Intuition Point）来完成所有有效提问
Star Map	铜/15	找出地图中所有的地标
Public Menace	银/30	在一整个剧情案件中拿到超过47000美元的罚单
The Moose	铜/15	从停车场跟踪Candy Edwards到她目的地的途中不使用掩体和隐蔽自己
Keep A Lid On	铜/15	一次打斗结束后，自己的帽子并没有被打掉
Auto Enthusiast	铜/15	驾驶5辆不同型号的车
Auto Collector	铜/15	驾驶40辆不同型号的车
Auto Fanatic	银/30	驾驶城市中所有型号的车
Hollywoodland	银/30	收集全部黄金电影盘
Platinum Trophy	白金	获得所有奖杯



收集要素

本作的收集要素还算丰富，其中包括了**报纸**、**地标**、**街头犯罪案件**、**黄金电影盘**和**车辆**。这些要素都跟完成率有关

100%完成率醒目		
项目	数量	所占比例
主线案件	21	57%
街头犯罪案件	40	15%
车辆	95	15%
黄金电影盘	50	7%
地标	30	3%
报纸	13	3%
合计	249	100%

车辆

数量达到了令人发指的 95 辆，其中有 15 辆为隐藏车辆，不过随着等级的上升和游戏的进行，隐藏车辆会在地图上用“？”标识出来。隐藏车辆都在车库中，车库上有个醒目的警徽标志，旁边是一个门，开门后车库也就自动打开了。其余的 80 辆车遍布城市的各个角落，每到一个新场景后先到附近转转，肯定能发现不少新车。另外，警察署周围的停车场会有不少新车刷新出来，千万别错过那里哦。比较少见的运输类车辆例如垃圾车，小面包车等，只要在路上遇到就一定要上前征用之，因为它们确实比较罕见。



杂志库





黄金电影盘（全 50 个）

可以不客气的说，一周目情况下，90% 的玩家根本找不到一个电影盘，原因在于它们所在的位置实在是太隐蔽了，本攻略把所有电影盘大致位置用**红色**小点标识出来，推荐大家结合游戏中的地图来寻找。

序号	名称	位置
1	THE BIG SLEEP	Hollywood Blvd的西边，那里有个小水塔
2	THE LETTER	在Hollywood区的Selma Ave，这里有一排房屋，后面是停车场，电影盘就在第二栋房屋的二楼
3	BRUTE FORCE	同样在Hollywood区，地图上的具体位置是：HOLLYWOOD中第一个“L”正上方的地方，Schrader Blvd西边一条较短的道路的尽头，草地旁边就是。
4	NIGHTMARE ALLEY	在Hollywood区，参见地图即可，注意是在红色屋顶别墅左边的垃圾箱旁
5	WHERE THE SIDEWALK ENDS	在Hollywood区，Vine St和El Centro Ave之间有家电影院，电影盘就在影院大门里面
6	GILDA	如图所示，这里有个Y字型的建筑，电影盘就在建筑后面的集装箱旁
7	IN A LONELY PLACE	在Hollywood区的南边，具体位置见地图，电影盘在那里的一块圆形草坪上
8	ODD MAN OUT	打开地图，在HOLLYWOOD最后一个“D”的右边位置，那里是别墅群，电影盘就在其中一座的门口
9	THE NIGHT OF THE HUNTER	如图所示，在游泳池旁边
10	THE SPIRAL STAIRCASE	在Hollywood区的Santa Monica Blvd，这里是一片草地，里面有一个滑梯，电影盘在旁边的树下
11	THE WOMAN IN THE WINDOW	在Lemongrove边上有一堆房屋，电影盘就在其中一棵树下的桌子上
12	SUNSET BOULEVARD	在Melrose Ave的西边，这里有个小院坝，电影盘就在树下
13	THE NARROW MARGIN	来到如图所示的区域，找到一栋红顶的别墅，别墅的大门前的道路两边都是植被，别墅旁边是两个车库，再后面就是一个喷水池，电影盘就在那里
14	WHITE HEAT	在Mariposa Ave边上，有两栋成直角排列的建筑，墙体颜色分别是红色和绿色，而且建筑前面是一棵大树，电影盘就在绿色那栋建筑的二楼
15	CROSSFIRE	来到地图中所示位置，就在集装箱旁边
16	M	在Clinton St和Rosewood Ave之间的小路上，具体在一栋绿色别墅和灰色屋顶白色墙体的平房中间，那里有个跷跷板，也有电影盘
17	THIEVES' HIGHWAY	在Maplewood Ave上有一座招牌为JOES的餐馆，电影盘就在里面的前台上
18	THE KILLERS	来到图示这个地方，这里有一道沟渠，沟渠左边第一座房屋里面就有电影盘
19	THE LADY FROM SHANGHAI	具体在地图的WILSHIRE几个大字中“H”的上方，这里有个棒球场，旁边是一栋红色屋顶的建筑，电影盘就在棒球场的中央
20	THE THIRD MAN	来到地图所示的地方，注意电影盘是在那个小山丘上
21	SHADOW OF A DOUBT	地图所示的地方是个军用机场，虽然这里有很多停机库，但是电影盘是在由两间平房包围着的停机坪里面
22	LAURA	地图中所示的地方是个儿童公园，电影盘在其中的一个长桌上
23	THE SET-UP	地图中所示的地方依然是一片别墅群，其中有栋很醒目的蓝色别墅，而电影盘就在门口
24	THE KILLING	大教堂的过道那里
25	NIGHT AND THE CITY	湖中心的亭子里，非常好找
26	THE BIG CLOCK	沿着道路往山庄上走，走一段距离后在道路的左边有一个斜坡，上去后是一栋别墅，电影盘就在门口
27	THE NAKED CITY	在Bonnie Brae St和Beverly Blvd的街角处，有一栋天蓝色的房屋，电影盘就在门廊上
28	THIS GUN FOR HIRE	这里是个建筑工地，非常好找，因为这里有根很高的吊臂，电影盘就在柱子旁边的围栏里
29	SWEET SMELL OF SUCCESS	这里同样有根吊臂，而且有个斜坡，电影盘就在坡上
30	RIFIFI	来到地图所示的地方，有一间被栅栏围起来的天蓝色小屋，电影盘就在门廊那
31	MURDER, MY SWEET	来到地图所示的地点，这里能看到对面有个红色的招牌，旁边有个地下公园，从楼梯下去就能到达，而电影盘就在中间那棵树下
32	THE BIG CARNIVAL	在Figueroa和9th St的交汇处有一座灰色的小屋，电影盘就在小屋的门口
33	MILDRED PIERCE	最难找的电影盘！这个电影盘居然隐藏在地铁轨道的岔路边！进入地铁通道有两种方法，已经在地图上用A和B标示出来了，进去之后，前进一段路就能看到岔路口
34	KEY LARGO	来到图中所示的地方，这里有个小木屋，门廊上有电影盘
35	LEAVE HER TO HEAVEN	地图中的这里有一块空地，上面被断断续续的围墙圈起来了，里面是绿色房顶的小屋，而电影盘就在屋旁的树下

序号	名称	位置
36	THE MALTESE FALCON	在Grand Ave上，街角有一栋招牌被拆除的建筑，旁边是铁皮围成的停车场，而电影盘就在停车场里砖头的边上
37	THE BIG HEAT	具体在地图的CENTRAL几个大字中“R”的右下角，这里有个坡，也是一个街头案件的触发点，上了这个坡之后有个亭子，里面就是电影盘
38	ANGELS WITH DIRTY FACES	具体在地图的CENTRAL几个大字中“R”的下方，这里是建筑工地，电影盘在上层的房间里
39	STRANGERS ON A TRAIN	Los Angeles St与2nd St的交界处，这里是个大型停车场，从停车场正面进去会看到对面有门廊，电影盘就在那里
40	TOUCH OF EVIL	来到图中所示位置，这里是LA Theater，绕到后面会看到楼梯，电影盘在房顶
41	OUT OF THE PAST	来到图中所示位置，这里是一个大型仓库，进去就能看到电影盘
42	THE ASPHALT JUNGLE	Los Angeles St与6th St的交界处上面是火车站，绕上去后能在站台上找到电影盘
43	PICKUP ON SOUTH STREET	在Union Station里面右边的柜台上
44	HOUSE OF BAMBOO	来到图中所示位置，这里又是一个大型仓库，这次电影盘在第二层，上去后很容易就能找到
45	SCARLET STREET	来到图中所示位置，这里是Palmetto St，从旁边的巷子拐进去是个停车场，这里有个护栏围起来的台子，台子旁边是个蓝色的垃圾箱，电影盘就在那里
46	DETOUR	火车道旁，两节红色货运车厢的旁边
47	NOTORIOUS	来到图中所示位置，这里是个大货仓，进去后在一个房间的地上能发现电影盘
48	DOUBLE INDEMNITY	这里是一个军事基地，从大门进入后往左走，会在操场旁边的凳子上找到电影盘
49	BODY AND SOUL	不是在桥上，而是在桥面下方，来到桥下通过那里一道蓝色的小门能到达电影盘所在的房间
50	GUN CRAZY	Y字型房屋正对着一个水塔，下面就是电影盘

街头犯罪案件（全 40 个）

街头案件的种类不多，大致分为枪战、追车和徒步追捕，而且难度很低。没有完成过的街头案件会在地图中以红色小人图标标示出来，驾驶警车时也会从电台中接到街头案件的任务，按下 A 就能接手。流程中可以不用刻意去完成这些案件，通关后能在 CASE 里面选择相应的案宗，在自由模式里面慢慢完成。

案宗	案件名
Traffic	Boxing Clever
	Cosmic Rays
	Masked Gunman
	Shoo Shoo Bandits
	Gangfight
	Amateur Hour
	Death From Above
	Theater Robbery
	Pawnshop Holdup
	Hotel Bandits
	Army Surplus
	Hung Out To Dry

案宗	案件名
Arson	Accident Prone
	Paper Sack Holdup
	Cafe Holdup
	Bus Stop Shooting
	Hot Property

案宗	案件名
Vice	Commies
	Fatal Plunge
	Against the Odds
	Daylight Robbery
	The Blue Line
	Zoot Suit Riot
	The Badger Game
	Camera Obscura
	Secret Keepers
	Bad Date

案宗	案件名
Homicide	Vengeful Ex
	Death Plunge
	Canned Fish
	Would-be Robber
	Running Battle
	Bank Job
	Unsuccessful Holdup
	Cop Killer Shot
	Honey Boy
	Misunderstanding
	Thicker Than Water
	Killer Bandits
	Bowling Lane Robbery

报纸（全 13 份）

几乎所有的报纸都能在流程的取证过程中获得，难度较低。

头版标题	所在案件
SHARINK SAYS: The Mind Is The Final Frontier	Patrol—"Upon Reflection"
ALIENIST FONTAINE, Provides Help To Troubled Vets	Traffic—"The Driver's Seat"
SHARINK TO THE STARS, Promises Mental Breakthrough	Traffic—"A Marriage Made In Heaven"
DOPE FLOODS STREETS, Cops Chase War Surplus Contraband	Traffic—"The Fallen Idol"
FAMILY BURNT TO DEATH, Cops Say House Fire Deaths Are Suspicious	Homicide—"The Red Lipstick Murder"
MISSING MORPHINE, Cops Say: Goons Fighting Dope War	Homicide—"The White Shoe Slaying"
MICKEY COHEN, Heir Apparent To Bugsy Siegel	Vice—"The Black Caesar"
ALIENIST FONTAINE, Working Selflessly To Help The Infirm	Vice—"The Set Up"
LAPD VICE SCANDAL, Could Go All The Way To The Top.	Vice—"Manifest Destiny"
HOUSING DEVELOPMENT BURNS, Ex Servicemen Irate As GI Houses Razed	Arson—"A Walk in Elysian Fields"
SUBURBAN REDEVELOPMENT, Fund Promises 10,000 New Homes	Arson—"A Polite Invitation"
CRUSADE AGAINST CORRUPTION, Petersen Pledges To Clean Up LAPD	Arson—"A Different Kind of War"
"THE FACE OF PROGRESS" Says Mayor Of Developer Leland Monroe	Arson—"A Different Kind of War"

地标（全 30 个）

当你徒步或者驾车路过某个包含地标性建筑物的区域时，画面中会提示你按住 B 来收集。大致位置可以参照地图中的**橙黄色**标识。

序号	地标名
1	GRAUMAN'S THEATER
2	HOTEL ROOSEVELT
3	MAX FACTOR BUILDING
4	MUSSO & FRANK
5	CROSSROADS TO THE WORLD
6	BROWN DERBY
7	BULLOCKS WILSHIRE
8	LA COUNTY ART MUSEUM
9	WESTLAKE TAR PITS
10	PARK PLAZA
11	MACARTHUR PARK (WESTLAKE PARK)

序号	地标名
12	THE GOOD SAMARITAN HOSPITAL
13	THE MAYFAIR HOTEL
14	INTOLERANCE SET
15	CHRIST CROWN OF THORNS
16	CHINATOWN
17	EL PUEBLO DE LOS ANGELES
18	UNION STATION
19	CIVIC SQUARE (HALL OF RECORDS)
20	ANGEL'S FLIGHT
21	BRADBURY BUILDING
22	LA PUBLIC LIBRARY
23	PERSHING SQUARE
24	RKO THEATRE
25	LOS ANGELES EXAMINER
26	MAIN ST TERMINAL
27	LA COLD STORAGE CO.
28	4TH STREET VIADUCT
29	6TH STREET VIADUCT
30	NATIONAL BISCUIT COMPANY







文 铃 美编 anubis



《黑色洛城》案件全记录

注：本内容有严重剧透，通关前请谨慎阅读。

L.A. NOIRE

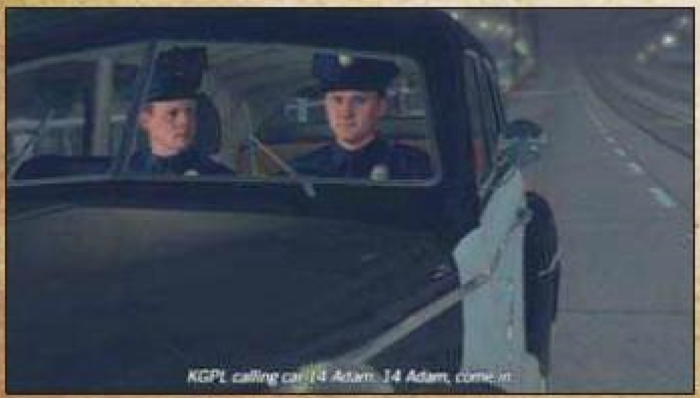
PATROL CASES

CASE 1 Upon Reflection

在军队里，总会有一连串的命令需要去执行，有时就算除了差错也能想办法解决，因为你的目标是明确的，立场是坚定的。但与贪污腐败作斗争就完全不同了，这就像是追逐那些捉摸不透的影子，无法轻易排除相关人士的嫌疑，也不能确定自己的搭档是否在监视你。Cole，你应该相信谁？反正我早就已经下定决定了。

Cole与自己的搭档Ralph像往常一样执行着巡视任务，这时总部用无线电通知二人立刻前往一处犯罪现场，协助寻找证据。由于被射杀的人身分卑微，负责案件的探员暗示二人按程序走个过场就行，但很显然Cole的心里有着自己的想法。

经过对现场的仔细勘察，Cole在屋顶发现了凶手随手扔掉的手枪，尽管搭档建议将这玩意上交就好，Cole还是觉得应该积极展开调查以及时捉拿罪犯。两人来到枪店，调查到了手枪持有人的确切地址，随即前往其住处准备进行询问，却遭到对方反抗，将嫌犯制服后，Cole向警署反映了情况，案子将会由相关人员负责解决。



CASE 2 Armed and Dangerous

Cole，你选对了地方。这个城市对诚实警察的需求，就如同一个口渴的人需要水一般。你或许对这个城市曾经发生过的事情有所听闻，但你并不在意，你就是要解决案件。不过这么一来就无法保持中立的立场了，你必须表明态度，这显然就等于是踏上了一条不归路。

案件再次发生，有数名持枪的歹徒正在作案，由于离事发地点很近，Cole与Ralph迅速赶到，干掉了全部歹徒。

CASE 3 Warrants Outstanding

Cole Phelps与Jack Kelso，如果不是个性上的原因作祟，他们两人原本应该是很好的朋友。Cole是个不错的家伙，但很容易受伤。Kelso虽然沉默寡言，却总是不肯轻易罢休。

在巡逻中，Ralph偶然认出了路边的一个小子，由于害怕再次被抓，这家伙拔腿就跑，不过盲目逃跑依旧无法改变其被Cole追上并制服的结局。



CASE 4 Buyer Beware

每个警察都会遇到一个特殊的案子，它会让你得到提升，并被看成是队里耀眼的新星。不仅如此，他还能使你的进取心和工作热情被众人知晓，人们会用崭新的眼光看待你的一举一动。这案子就在眼前了。

一家商店门口突然传来几声枪响，碰巧在附近的Cole迅速赶到，受害人倒在血泊中，而凶手已经逃离现场。闻讯赶到的另外两名警官试图赶走围观的群众并维持现场秩序。Cole对现场证据进行搜索后进入商店询问目击证人——一名女士。起初，这名女士并不是很配合，不过Cole凭借对现场状况的了解以及手头的线索迅速发现了其言语间的破绽，被吓坏的Galletta女士最终将自己所目击的一切告诉了Cole。原来被射杀的男士Gage先生是她的老板，他在Galletta的

杂志库 ZAZHIKU.COM

午饭时间跟踪她去了珠宝店，并与珠宝店老板Kalou进行激烈争吵，之后Galletta女士与Gage先生返回自家商店，愤怒的Kalou追上来连续射击数枪，打死了毫无防备的Gage先生并逃跑。

凶手已经锁定，Cole先去了一趟枪店，确认在案发现场找到的手枪就是Kalou所有。接着直接去珠宝店捉拿嫌犯，Kalou拘捕企图逃走，但被Cole的鸣枪示警吓得不敢动弹。回到警局，Cole手握充足的证据对Kalou进行了审讯。原来讨厌珠宝的Gage已经干扰Kalou的生意很长一段时间了，这样的积怨最终爆发了出来，造成了惨剧。

Cole的积极表现得到了上级James Donelly的表扬，后者十分赏识Cole积极的工作态度和杰出表现，由此看来升职似乎要成为板上钉钉的事情了。



TRAFFIC CASES

CASE 5 The Driver's Seat

在新的一天里，迎接Cole的是新的职位、新的办公室、新的搭档，就连新同事们表达“欢迎”的方式都很独特，好在新搭档Stefan是个不错的探员，会议刚一结束，就有案子交付下来了。

一辆轿车被抛弃在案发现场，车内有大量血迹，从现场找到的钱包来看，失踪的车主名叫Adrian Black。找到车辆并报警的Nate与Adrian并不认识，他只是顺手拿走了Adrain先生钱包里的钱而已。

完成现场搜查的二人随后前往拜访Adrian的太太Margaret Black，她对于丈夫身上所发生的一切一无所知，虽然夫妻俩的关系出现了问题，但Black似乎对自己的丈夫并无太大恨意，由于案发现场带血的铁管属于家中的物品，因此Adrain先生的好友Frank Morgan成为了Cole与Stefan下一步调查的对象。

通过在酒吧与Frank的交谈，Cole了解到原来这一切只是Adrain先生自导自演的一场闹剧，他似乎想将自己遭遇的“不测”嫁祸给自己的妻子，或者找借口来跟她离婚之类，而Frank则是扮演协助者的角色。两位探员立刻前往Frank的家中，以密谋、欺骗、浪费警力等罪名逮捕了躲藏在那里的Adrain先生。

CASE 6 A Marriage Made in Heaven

一家酒吧门口发生了撞人逃逸事件，受害者Lester Pattison被撞飞出去，目击者Shannon Perry女士称肇事车是一辆深红色的林肯欧陆，车牌前三位为“3C8”，这让警方迅速锁定了逃逸的司机——William Shelton，除此之外目击者还听到受害人在被撞前与其妻子激烈争吵。

Cole通过对酒吧侍者的询问，得知酒吧老板Leroy Sabo与受害者的妻子Lorna Pattison走得很近，两人甚至想合作开一家新的酒吧。而当Cole前往受害者家里时，却意外遇到了“碰巧”在受害者家中的酒吧老板Leroy，这两位对Lester先生的死根本不以为然，同时Lorna也丝毫不掩盖自己刚为死去的丈夫投巨额保险的事情。

Cole收到了验尸官留下的信息，立刻赶到停尸房，原来受害者的死因是胸部的两处刺伤，其中第二刀直接刺中了心脏，这表明受害者在被撞前已经死了，结合在案发现场附近的垃圾桶里捡到的刀来看，这场谋杀很有可能是Lorna与Leroy二人所为。Cole再次来到受害者家里，面对质问，开门的Lorna小声说这全是Leroy的主意，自己是无辜的，却被后者听得一清二楚，Leroy说这一切都是Lorna教他做的，从计划到具体实施。见到阴谋败露，Lorna让两位探员射击“已经疯掉”的Leroy，可话音未落自己就被后者打死，之后Leroy企图逃跑并挟持了一名人质，但还是被随后赶到的Cole当场击毙。一场撞人逃逸最终变成了一级谋杀犯罪，Cole的杰出表现受到了上司的好评。

CASE 7 The Fallen Idol

一场“意外”的杀人未遂造成了两名女性受害人受伤，伤势较轻的June Ballard（Guy McAfee的妻子）在案发现场等待Cole的询问，伤势较重的Jessica Hamilton已经被送往医院。June告诉Cole这件事是一个叫Mark Bishop的电影制片人干的，Bishop曾经许诺在新片里会有June的一个角色，可他随后竟然收回了自己的承诺。

Cole来到医院探望受伤的Jessica，这女孩带着自己的明星梦离家出走，如今受到这般伤害却依旧不肯放弃，她承认June和Bishop之间发生过争执，但她似乎不相信“欺负”过自己的Bishop会在车上做手脚。

由于律师的出色表现，Cole和Stefan刚从病房出来就发现June已经获准自由行动，她似乎非常着急地要去做什么事情，经过一段跟踪，Cole偷听到June想要自己的丈夫找去Bishop的家里教训他，甚至要他死。等二人马不停蹄地来到Bishop的公寓，但还是来晚了一步，家里的物品已经被砸得乱七八糟，行凶者已经逃走，不过他们并没有伤害独自在家的Bishop太太，Gloria Bishop。

Gloria还算比较配合，她说June因为新片的角色问题纠缠自己的丈夫很多天了，但她的丈夫不得不因为资金问题把角色给另一个女演员，当Cole提到Bishop先生似乎与某些年轻的女演员有不好的关系时，Gloria并不感到惊讶，这种事情曾发生在许多女孩身上。另外，她告诉Cole一个名叫Marlon Hopgood的人与自己的丈夫合作很多，考虑到Bishop刚给了Marlon的前妻一大笔钱，Cole决定去那里碰碰运气，看能不能找到杀人未遂案的有关线索。

事实证明在这里不仅找到了线索，还有意外发现。原来整个事情的过程是这样的，许多导演和制片人都利用Marlon的密室做过肮脏的事情，他们甚至还有用摄像机把这些都录下来的习惯，但原则是不能拍女孩们的脸，Jessica和Bishop用这间密室的时候，June和Marlon串通好把Bishop的脸给拍了下来，然后June就利用这一点威胁Bishop，并索取一大笔钱，由于McAfee夫妇想要现金，因此Bishop就把支票开给了能够搞到现金的Marlon的前妻。了解了事情的始末后，Cole决定将Marlon带回警局询问，却被赶来的Roy Earle阻止，他说这是他这个级别的探员负责的案子，明显有心袒护Marlon，无奈的Cole和Stefan只有暂时放下这里的事情赶紧去Marlon所说的位置，寻找可能有生命危险的Bishop。

两人刚出门就与McAfee派来的人碰上了，Cole与Stefan摆平了他们之后，顺利找到了Bishop，起初后者企图逃跑，但岂料不仅没有把警察甩掉，反而把McAfee的杀手也等来了。Cole与Stefan一边与杀手交火一边护送Bishop逃跑，好在警察局的其他警员即使赶到。案子成功解决，Cole的职位也从“traffic”升职到“Homicide”。

案子结束后，不知出于何种目的，Roy请Cole与Stefan去喝酒，在这里，Cole第一次见到了那个让自己命运发生改变的人，Elsa Lichtmann。Elsa在后台似乎正因为失去了一位好友而感到伤心，Harlan Fontaine教授则试图让她冷静下来。Elsa对Roy等人的出现并不感兴趣，恼羞成怒的Roy觉得今天既被黑人侍者阻拦，又被一个德国女人这么吼很没面子，就给了Elsa一个大巴掌。可怜的Elsa不得不忍着屈辱和心痛继续登台表演。

Cole Phelps

曾经参与二战并获得过“Sliver Star”的英雄人物，二战结束后回国，在警署任职，后被晋升为侦探。Cole凭借自己敏锐的观察力和社会责任感，侦破了多起案件，收到上司和民众的好评。



HOMICIDE CASES

CASE 8 The Red Lipstick Murder

Cole有了新的搭档——Rusty，同时也接到了任职以来第一起谋杀女性的案件。受害人Celine Henry死状凄惨，凶手残忍的用凶器猛击她的头部，还用口红在她身上写下了文字，甚至连件衣服都没给受害人留下，从现场留下的脚印可以看出，凶手穿八号尺寸的鞋。

由于犯罪现场的有用证据少得可怜，Cole只得来到受害人打火机的提供酒吧，并顺利地打听到酒吧老板Mccoll同受害人Celine以及其丈夫Jacob都很熟，不仅如此，凶手从受害人手中强行取走的戒指还是Mccoll送的。不过Mccoll似乎没有动机杀害Celine，他曾数次打电话给Jacob，要他来酒吧接走Celine，但遭到拒绝，为了以防万一，Mccoll先生还记下了事发当晚带走Celine的那位可疑人士的车牌号。

等Cole与Rusty到达Celine的住处，这里已经遭到非法侵入，从家里的情况来看Celine与Jacob之间似乎出现了某些问题，邻居Jennifer Horgan女士也表示她听到了争吵，而且Jacob好像还动手打了Celine。尽管大部分的证据都指向Jacob，可是他并不承认自己杀了妻子，还口口声声说自己在意她。原本Cole也觉得凶手是Jacob，但验尸官表示从受害者遍布全身的伤痕来看，凶手的心理状态似乎有着严重的问题，Cole便开始相信凶手另有其人，在警局对Jacob的审问也是收效甚微。

最后，Cole与Rusty来到了事发当晚带走Celine的可疑人士Alonzo Mendez的家中，搜出了凶器和作案时所穿的鞋子，并将其成功逮捕。

CASE 9 The Golden Butterfly

又一起针对女性的谋杀案发生，被害人名叫Deidre Moller，外界质疑这起案子与之前Celine Henry被杀的案件有相似之处，而事实确实如此，被害人的戒指都被强行取下，遍体鳞伤，现场发现的鞋印依旧是八号。

据调查，被害人的丈夫Hugo Moller在尸体被发现的当天早上刚刚报案说妻子失踪。Cole与Rusty直接从案发现场前往其家中，Hugo碰巧不在，他们的女儿Michelle道出了不少情报：夫妻俩的感情不怎么好，Hugo还曾经打过Deidre一次，案发当天后者本该去接女儿Michelle，可她没有出现，最后是Hugo接回了Michelle。Hugo回家后没法否认女儿说出的事实，但他拒绝承认自己谋杀妻子。接着，Cole开始询问附近的邻居，得知案发当晚夫妻俩发生剧烈争吵，而当Cole准备回头去一问究竟时发现Hugo企图烧掉带血的鞋子（八号），Cole和Rusty决定将Hugo带回警局，并派警察来照顾他们的女儿。

仔细查看尸体后，验尸官依旧认为这案子与之前的案子类似。二人随后在Michelle所说的学校找到了对Hugo不利的大量证据，还抓回了一名叫Eli Roony的可疑分子，他居然持有被害人身上的珠宝。回到警局，Cole分别对两人进行了询问，虽然Hugo与Eli都有嫌疑，但明显后者的心理状态更符合这场谋杀。

CASE 10 The Silk Stocking Murder

再一次发生了女性谋杀案，受害者Antonia Maldonado遍体鳞伤，手上的戒指被强行取下（但没被带走），身上用口红写着某些信息，这次凶手还用受害者的血涂抹了很长一段距离，并将其随身携带的物品逐个放置在这条"血路"上。

Cole与Rusty来到受害者居住的公寓，屋子有被强行侵入的痕迹，公寓管理人Barbara Lapenti非常肯定地指出Antonia的丈夫Angel Maldonado有很大嫌疑，粗暴的他很有可能报复一直想离婚的Antonia。Angel的脾气确实很差，因为他和表弟企图暴力拒捕，邻居也表示案发当晚听到夫妻俩争执，最后Angel追着Antonia跑出去，短时间内两人都没返回。

从Maldonado夫妇常去的酒吧归来，Cole拿到了宝贵的证据——离婚协议书，可是对Angel的询问并不顺利，他承认自己粗暴、不想离婚，但绝对不会杀害妻子，自己衣服上的血就是为了教训说妻子坏话的兄弟弄的。另外，他还说出新的疑点，Antonia与他争吵当晚跳上了一辆棕色的福特双门轿车，水果市场的老板曾用很不好的眼神打量自己的妻子。事实证明这位名叫Clem Feeney的水果市场老板就是杀人凶手，Cole和Rusty从他的办公室搜出了铁证，如果二人能在酒吧初次见面时就抓住他，那么最后也不至于追得那么辛苦。

CASE 11 The White Shoe Slaying

依旧是女性被害案件，受害者名叫Theresa Taraldsen，这起案子与之前的犯罪依旧相似，最大的不同就是凶手给Theresa留下了衣服，另有目击者称一名臭名昭著的流浪汉相当可疑。

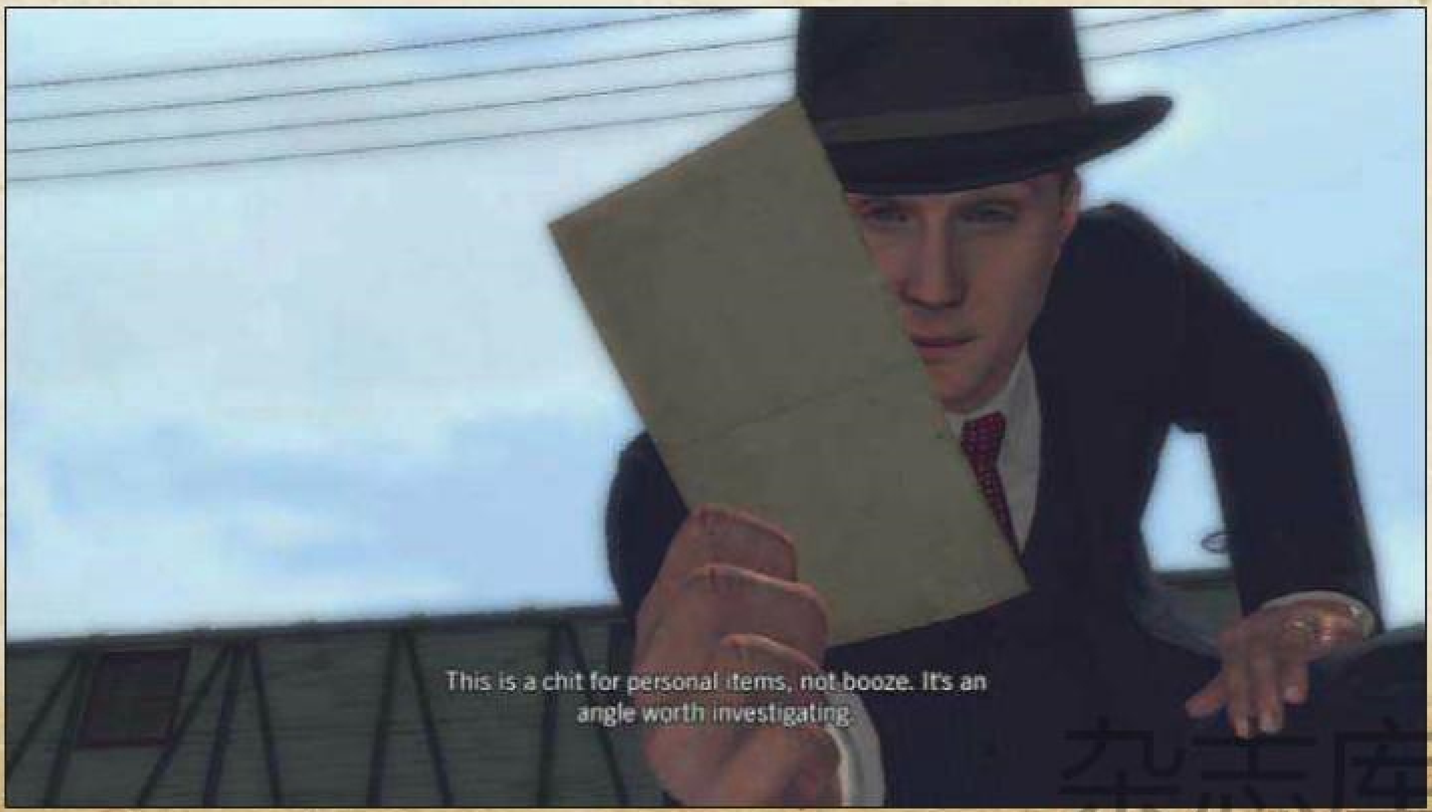
Cole通过洗衣店查到了受害者的家庭住址，其丈夫Lars Taraldsen说案发当晚自己与妻子在经常光顾的酒吧喝酒，然后妻子突然提出要去跳舞，由于自己正在兴头上于是就拒绝和妻子同去，之后发生的事情就不太清楚了。Lars的说法在酒吧的侍者Benny Cluff那也得到了证实，不过Theresa并不是独自乘出租车离开的，有一名水手和一个叫Richard Bates的客人陪着她，而Richard眼下正好就在酒吧里。后者被Cole与Rusty控制住后，坦白说自己是对Theresa有想法，但那个水手给了自己一拳，并带走了Theresa。

水手James Jessop被带到警局，Cole对他的审问进展缓慢，因为他与Theresa相处一段时间后也分开了。正当案子陷入僵局时，关于之前那位流浪汉的信息得到了更新，他因至少与两件女性攻击按有关而遭到通缉。这名叫Stuart Ackerman的流浪汉是那一带流浪汉的小首领，被抓到警局的他面对质问不以为然，甚至挑衅说自己杀过的女性很多，Cole凭借在他的住所找到证据与其言辞，断定Stuart就是杀害Theresa的凶手。

CASE 12 The Studio Secretary Murder

警局收到信息，有人在当铺典当了死者Deidre Moller的戒指，但经查实，典当人的身分和住址都是假的，这完全可以看做是凶手对警方的挑衅。不过噩梦还未结束，一位名叫Evelyn Summers的女性惨遭杀害，经调查，初步锁定的犯罪嫌疑人有两名，一名是作家Grosvenor Mccaffrey，受害者非常崇拜他，另一名是James Tiernan，他与受害者走得很近，关系亲密。

两名犯罪嫌疑人是见过面的，在审讯途中他们将罪行相互推诿，而Cole则逐步拼接出了可能的犯罪事实：Evelyn疯狂崇拜Mccaffrey，因此她就说服与自己关系亲密的Tiernan去Mccaffrey家偷东西——一本写有Mccaffrey名字的书。Mccaffrey原本就对Evelyn很厌恶，对其进入自家偷窃的行为更是无法容忍，于是残忍地杀害了她，再考虑到凶器是在Mccaffrey家找到的，Cole毫不犹豫地认定Mccaffrey就是凶手。

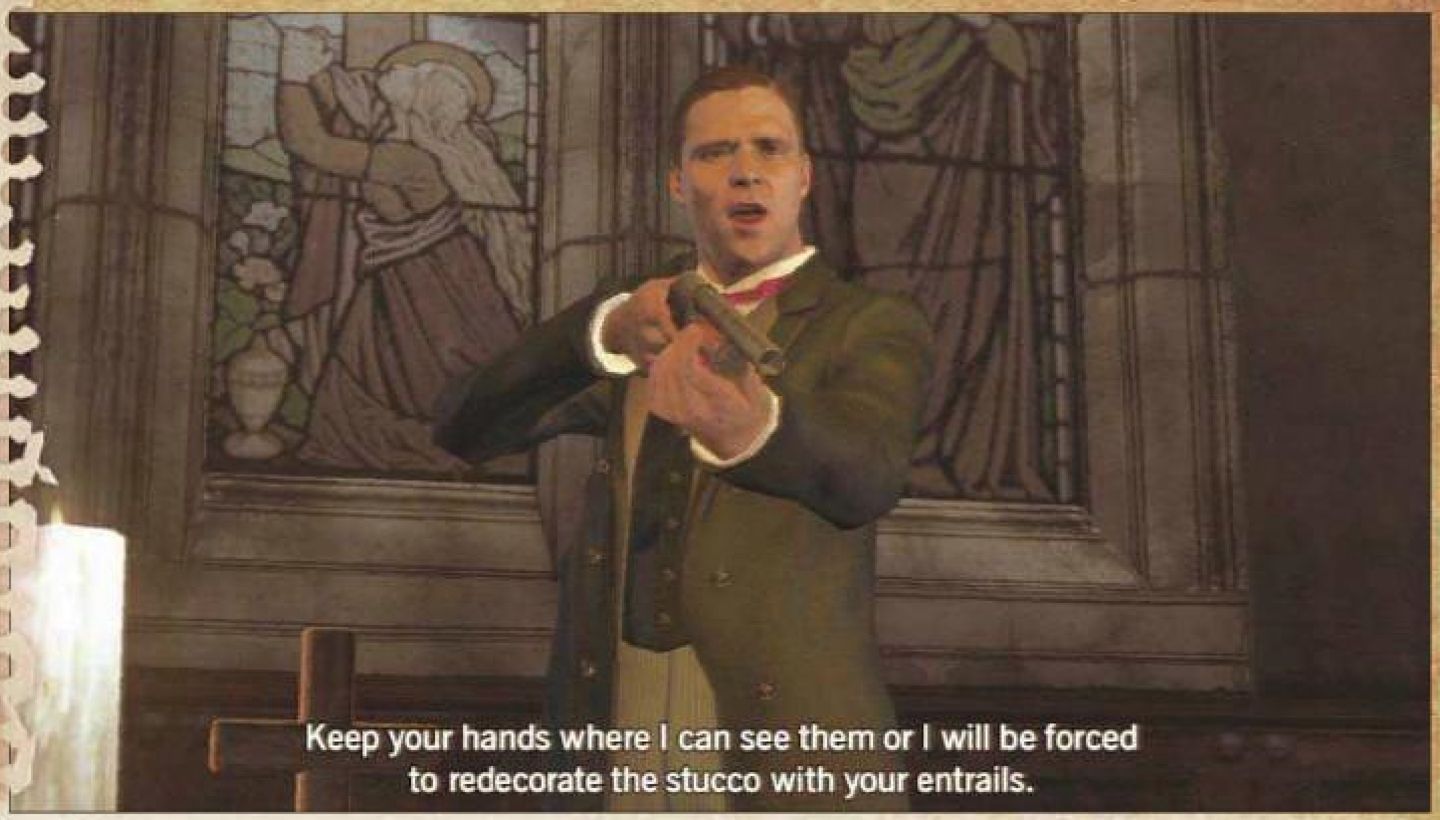


杂志库
ZAZHIKU.COM

Jack kelso

Cole在二战时的战友，为人正直、勇敢，不过因为某些原因，Jack与Cole之间有着很深的误解。Jack回国后任职于"California Fire & Life"保险公司，是该公司的一名调查员。





CASE 13
The Quarter Moon Murders

警局再次收到了神秘的信件，这次凶手似乎准备与警方，或者说是与Cole一较高下。Cole与Rusty按照散播在城市各处的"提示"一步步搜寻，将包括骇人听闻的"Black Dahlia（黑色大礼花）"事件在内近期所有女性谋杀案全部联系了起来，每个地点都有之前受害者身上的一件物品，通过这些线索，Cole最终到达废弃的教堂，在这里遇见了所有事件的真正元凶。

凶手名为Garrett Mason，是"The Red Lipstick Murder"案件中的那位酒吧侍者，这废弃的教堂就是他藏身的地方，屋内惨不忍睹的状况能够让任何一个亲眼所见的人明白，这里就是犯罪现场。在Rusty呼叫援军的时候，Cole将灭绝人性的罪犯击毙，然而他们期待的援军却没有到来。James Donelly长官独自一人赶到现场，说这个杀人犯是某位高官的兄弟（同父异母或同母异父），这件案子必须就这么不了了之，今天的事情也不许对外提起，之前被认定为凶手的嫌犯们也会因为证据不足或其他一些原因全部释放，整个过程会有"专员"去做手脚并低调进行。作为补偿，Cole的职位会从目前的"Homicide"提升到"Vice"。

VICE CASES

CASE 14
The Black Caesar

身为"Vice"的Cole又有了新的搭档，曾经阻碍过自己办案的Roy Earle，很快两人就迎来了首次合作的案子：两个黑人因吸毒过量而死亡，他们使用的竟是美国部队的军用吗啡。

对于办案已经轻车熟路的Cole很快查到一家路边的小吃店，这家店的老板Fleetwood Morgan将军用吗啡粘在爆米花的纸杯底部，企图神不知鬼不觉地把它们销售出去，店里的纸箱里还有大量未来得及出售的吗啡。在询问之下，Morgan招出了上家，上家再说出上家，Cole和Roy也一路追查下去，直到二人在某个家俱公司的秘密房间里，发现储藏在巨大冰块中的军用吗啡时，才意识到这果然是个大案子。Cole通过店里的账本找到了提供冰块公司的地址，顺势查了过去，发现了大量的军用吗啡，吗啡的所有者Lenny Finklestein因为亡命抵抗被乱枪打死。上级对于这次的行动非常满意，Roy也因为能得到上镜的机会而感到开心。

CASE 15
The Set Up

Roy带Cole去看了一场拳击比赛，事先就知道结果的Roy在黑人拳手身上下了注，谁知中途白人拳手突然破坏约定将对手打倒在地，并迅速离开了拳击场。愤怒的Roy冲到白人拳手Albert Hammond的更衣室门口，Albert的经纪人Calro Arquero也因前者没有遵守协议在疯狂地撞门，等众人破门而入，Albert早已逃之夭夭。本来Cole觉得没有必要追查，但很明显Roy生气自己输了钱，看来这案子会跟欺诈扯上关系了。准备离开时，二人遇到了Mickey Cohen（毒品案件"The Black Caesar"中被击毙的Lenny Finklestein法定意义上的兄弟，无血缘关系），他似乎也赔了不少在Albert身上，而且他与Roy好像还挺熟。

二人查到Albert的女友Candy Edwards的住址后就赶紧前往，正好撞见Carlo对其进行逼问，随即Cole立刻阻止。Candy买了单程票准备离开，Cole觉得她肯定会与Albert在某处汇合，于是便展开了跟踪，Candy确实是准备取了钱再与男友汇合，不过这可怜的女孩却被人杀死在车站的洗手间里。

在原本约定的汇合地点，Cole见到了正在争吵的Albert与Carlo。Mickey已经下了令，如果Carlo不能杀死Albert就别想活命，之前杀死Candy的也是Carlo，但实际上Candy是准备扔下Albert自己逃走的。Cole与Roy击毙了现场的杀手后，Cole看在Albert曾经也是军人的份上把他放走了，并告诉随后赶到的上司，这只是一场发生在拳击手、经纪人与拳击手女友之间的三角闹剧。虽然Roy看着那英国人带着钱从自己眼皮底下走掉了而感到非常不快，但也忍下了这口气，并没有揭穿Cole。

CASE 16
Manifest Destiny

一家俱乐部发生了枪击案，警署已经指派了探员前往，但却意外发现了一些军用吗啡，这证明"The Black Caesar"中查获的吗啡并不是全部。

Cole与Roy到达现场，发现接手枪击案的是老搭档Stefan，而更让Cole惊讶的是，遭枪击身亡的俱乐部老板Eddie McGoldrick曾是自己二战时期的战友。Cole在俱乐部里不仅发现了全新未使用的军队枪支，还发现事情似乎与自己常去的"The Blue Room"有些联系。

与Elsa的对话并不愉快，不过她所说的也并无道理，大家都知道控制这个城市毒品的人是Mickey Cohen，与其在这浪费时间还不如直接去问他本人。拜Roy所赐，Cole很快就见到了Mickey，而当Cole提出自己怀疑市面上接近两吨的军用毒品是从二战归来的士兵那流出来的时，Mickey坚决表示自己根本就不知道有关毒品的事情。调差无果，Cole与Roy刚离开，Mickey就吩咐身边的Johnny把剩下的"知情人"干掉。

Cole回到警局，找同事查看了相关档案，发现了许多熟悉的名字，目前可以确定的是已经死去的Eddie当初就在那艘装吗啡的船上。接下来，城市接二连三地发生枪击案，受到牵连全是自己当年的战友。Cole找到了Jack Kelso进行询问，后者表示自己与这案子毫不知情。之后，Cole从某个袭击者的身上搜出了一份名单，这份名单上不仅有那些相关的退伍军人的名字，还有LAPD的印章，很明显警署里有内鬼。

调差一步步深入，Cole获得了对当年的战友Courtney Sheldon进行审问的机会，不过对方的身边有Harlan Fontaine教授陪同。几个回合的对话下来，Courtney肯定地说这件事情与Jack没有关系，正在他准备招供的时候，警长Worrell闯了进来，要求Cole停止审问并立刻去他的办公室。原来Cole妻子的律师手中有Cole与Elsa的亲密照片，他会因此遭到指控，职务也会被降到"Arson"。回到家中，妻子拒绝听Cole的解释，被妻子扫地出门的Cole索性就跟Elsa在一起了。

ARSON CASES

CASE 17 The Gas Man

Cole与Elsa的事情已经传遍大街小巷，人们看不起有出轨行为的Cole，新同事们都对他冷嘲热讽，新搭档Gerschel Biggs也对要与Cole合作表示无奈，但Cole还是顺利接到了被降级为“Arson”后的第一起案子。有两处民宅发生了火灾，一处民宅没有人员伤亡，另一处则没有这么幸运，一家四口全部被烧死。Cole在案发现场抓到了一名对纵火有着变态喜好的Herbert Chapman，不过他似乎只是跑过来看热闹的。

经调查，这两个事件发生的前因后果有太多的相似，两个家庭都获得了Suberban Redevelopment Fund公司免费去Catalina Island旅游的奖励，其中一家人高兴地去了，回来后发现自己的房子被烧成了灰烬，另一家则是因为孩子生病临时取消了行程，结果全家人葬身火海。除此之外，相同点还有一个，两家人都使用了同一个牌子同型号的热水器，热水器就是起火的原因，而两家人的热水器在事发不久前，才刚由热水器公司的技工维护过。

根据Cole与Biggs去热水器公司的探访，他们的热水器非常畅销，这个公司的老板也不觉得自己的产品存在安全隐患，而公司的不少技工都有犯罪记录。Cole锁定了其中三名可能犯案的技工展开追踪，通过询问，Cole觉得罪犯是Matthew Ryan，并以纵火、谋杀四人的罪名起诉他。

CASE 18 A Walk in Elysian Fields

纵火案继续发生，又有一家四口死于家中，房子先爆炸后起火，有不明身分的人在放火前移动了死者的尸体，将他们以奇怪的姿势摆在同一个房屋内。受害者的邻居说Elysian Fields地产公司准备将这一带的旧房子都毁掉，然后重建新的给美国士兵，附近的居民都同意卖掉房子，但受害人一家坚持不肯出售，就在前几天他们刚刚收到免费去Catalina Island旅游的奖励，可没想到他们并没有去旅游，结果就发生了惨剧。另外，邻居还想起案发时有个又高又瘦的光头在现场徘徊，形迹可疑。

在案发现场附近，Cole收集到了几张Elysian Fields地产公司的宣传单，其中有一张还被人折叠成了纸鹤的形状。Cole打电话回警局，准备去问Elysian Fields的老板Leland Monroe几句话，得知此事的顶头上司Lachlan McKelty非常生气，他警告Cole说这个Monroe是市长和警长的好朋友，不许Cole乱来。

Cole见到了Monroe，后者觉得这一系列的案件与自己和公司没有任何联系，他还毫不掩饰地告诉Cole，市长和警长在Suberban Redevelopment Fund都有股份，自己同时是警方养老金储备委员会的一员。Cole临走前，Monroe给他看了一份名单，上面有之前被逮捕的纵火狂Herbert Chapman的名字。Cole马上打电话回警局，发现Herbert已经被释放了，之后新的纵火案也已经发生，大片的房屋被烧成灰烬，但这些房屋似乎都有很严重的质量问题。

夜晚，Cole在The Blue Room看Elasa表演，Roy却突然出现，警告Cole不要管Elysian Fields的事情，同时Cole的搭档Biggs也遭到了上司McKelty的威胁，后者甚至以养老金为由来恐吓Biggs。之后，两人将前几天刚放出来的Herbert击毙，随着凶手的落网，这件案子也很难再继续追查下去了。

Elsa的一位朋友Lou意外身亡，死亡原因是上班时屋顶突然坍塌，Lou的保险受益人是Elsa，Cole看到这个保单是“California Fire & Life”保险公司的，于是就想到可以让自己的战友Jack Kelso（Jack是该公司的调查员）继续调查这件事情，于是就拜托Elsa去说服Jack，Elsa觉得既然Cole想让Jack帮忙就应该跟人家说实话，不过Cole却表示自己跟Jack之间的误会大概永远也解不开了。





CASE 19 House of Sticks

Elsa来到Jack的办公室，她拒绝接受自己应得的高达十倍的保险金，希望Jack能调查这件事情，Jack答应了Elsa的请求，并随即展开行动。

调查很不顺利，到处都是阻力，甚至还有人想要杀他灭口，连自己的老板Curtis Benson似乎也持有Suberban Redevelopment Fund的股份。迫于Curtis的施压，Jack约Elsa见面让其收下保险金，后者显然没有同意。Elsa将会面内容告诉Cole后，说服Cole去对Jack坦白一切，不然对Jack不公平，Cole说第二天就去，但当天晚上Monroe就派人袭击了Jack，后者拼死逃出并赶往Elsa的公寓，因为她将成为下一个目标。Jack到达Elsa的公寓后发现Cole早就守在那里，还没来得及说上话，Jack就晕了过去。

CASE 20 A Polite Invitation

经过短暂的休息，Jack渐渐恢复了精神，照顾他的Elsa离开后，一位叫Petersen的地方检察官找上门来，请Jack担任他的调查员，这对于想彻查此时的Jack来说是非常好的消息。接受邀请后的Jack直接去了Curtis的公寓……在那里Jack发现Curtis不仅对骗保的事情了如指掌，他自己也确实持有Suberban Redevelopment Fund的股份。在Jack回到公司后，Cole终于对Jack摊牌，两人的误会有所缓解。随后Jack开始进一步调查，发现除了高官外，连Harlan教授与老战友Courtney也持有股份，不过Courtney却表示自己不知情。

Monroe打电话给Jack要求见面，Jack叫上了以前的战友们一路冲杀进Monroe的家中，所有的阴谋都摆上了台面。Monroe与高官们的公司从居民手里收购房子，不肯卖的就告诉人家说他们中了旅游大奖，等人家去旅游时就赶紧把房子烧掉，蒙受损失的居民只能被迫出售，收过来的房子先偷工减料的做好，投上保险之后再毁掉，赚取倍数的保险金。警署里有许多为Monroe做事的人，像Roy这样的活跃份子虽然没直接参与，但也因为这个集团做事而捞到了不少好处。

CASE 21 A Different Kind of War

Elsa被Harlan教授骗到他的住所，后者将Elsa击晕。不过一个神秘人士突然出现，杀死了Harlan并带走了晕倒的Elsa，如果Monroe没有说谎，那么之前所有的纵火案应该就是这个神秘人士

杂志库 ZAZHIKU.COM

犯下的，精神状态有问题的他原本对Harlan教授言听计从。Cole与Biggs到达Harlan被杀的现场，发现Jack之前所查到的真相并不准确，这些人真正的目的是赚取巨额拆迁补贴，他们所购买的所有房产都在未来规划的高速公路沿线，另外之前的那些剩余的吗啡有一部分就在Harlan教授的家里。

Jack通过在Monroe家中得到的线索成功找到了绑架Elsa的神秘人士家中，此人就是二战时期的战友Ira。在他的住处，Jack找到了Ira的躲藏地与可能囚禁Elsa的地方，众人合力逃过警察的追捕成功到达，并在地下道里找到了Elsa与Ira，原来这一路都是Ira在保护Elsa，不过这并不能抵消他犯下的罪行。Ira在最后关头认出了Jack和Cole，他还说出了一段众人都不愿提起的往事。二战时期Cole曾下令让Ira去放火烧掉山洞，等Ira执行命令后才发现山洞只是个临时医院，里面全是无辜的平民。

Jack让Cole先救走Elsa，自己留下来帮Ira结束了痛苦的一生。地下道的水位在不断升高，Cole将Elsa送上地面后，又把Jack也送了上去，而他自己，却只留下了两个字——“再见”。一股水流猛烈地冲击过来，Cole也消失了。

在Cole的葬礼上，宣读悼念词的是Roy，受不了悼念词内容的Elsa愤然离席，Jack想要阻拦，但Elsa生气地说Jack不配做Cole的好朋友。Biggs准备追出去，临走前对Jack说：“你并不是他的好朋友。”Jack看着Biggs，回答道：“你说得对，但我也从来不是他的敌人。”Biggs点了点头：“我相信Cole也明白。”Jack独自坐在葬礼的宾客席上，一言不发，而Roy所念的悼念词则继续在大厅中回响：“他是个好丈夫，好父亲，对我而言，还是一个好朋友……”

Elsa Lichtmann

“The Blue Room”的歌姬，德国人，德国国内政治局面发生变化后，她与好友Lou Buchwalter来到了美国，两人在埃利斯岛待了四年。Elsa在“The Blue Room”工作后受到许多人的追捧，Cole就经常到“The Blue Room”听她唱歌。



其他相关剧情
二战回忆

注：二战时发生的故事被穿插在了游戏的主线流程中，虽然这些故事是单个的片段，但它们发生的先后顺序并没有被打乱。

Cole、Jack、Courtney三人是一起前往的冲绳，战前接受训练的时候Cole混得很不错，但Jack因为太有个性，总是受到上司的刁难。正式进入战争后，Cole和Jack并不在同一个小组作战，但都领导着不同规模的小队，Cole的军衔比Jack要高。Courtney是医疗兵，他曾经顶着敌人的枪林弹雨冲上交火线，就为了杀死一名身负重伤的己方士兵，并称之为替人解脱。在一场战斗中，Cole的部队冲在前面，遭到日军机枪的猛烈袭击，Cole想要撤退，但另一名战友觉得应该撑下去，争执之时一个手榴弹扔过来，最后一位战友在Cole的面前被炸得四分五裂，受到惊吓的Cole躺在壕沟里一动不动。战斗结束后Jack的部队赶到前方，发现了Cole的部队其他成员全军覆没，而Cole自己几乎都没有受伤，Jack顿时觉得很看不起Cole，这时刚好一位长官走过来，询问Cole有关部队的情况，Cole说只有自己活下来，上校突然变得非常高兴，他将Cole称作是英雄，并确定颁给他“Silver Star”的勋章，军衔也得到提升。

军衔高人一等的Cole在下令方面显得有些独断，不允许别人有所质疑，Jack曾与其发生过争执，Jack手下的士兵都替自己的长官打抱不平，他们甚至表态只要Jack一声令下，他们就愿意解决掉Cole，但Jack并不允许自己的手下这么做。Ira原本是跟着Jack的，但在一次任务中，Cole的队伍准备对日军占领的山洞进行清扫，不过他手下的火焰喷射手都牺牲了，于是就派人紧急把Jack队伍中的Ira给要了过去。Cole的指令分配好后，Ira打头阵冲到洞口，二话没说就放火烧，Cole的主力军则因为被狙击手偷袭耽误了一下，之后就发生了主线剧情里所提到的惨剧，这里面全是平民。Ira十分后悔，近乎疯狂地想找Cole算账，被其他人拦了下来，Jack的部队此时也赶到，之后Cole只能下令让士兵们把这些挣扎的平民都打死，让他们少受痛苦，Courtney虽然照做了，但最后还是给了Cole一枪，但没打到要害。Jack抢过Courtney手中的枪，让人把Cole给拖到诊疗室，并对所有人说这件事情不许对外说起。

大家坐上了回国的船，他们看到了负伤后回国的战斗英雄Cole被升职的报纸新闻，于是大家又开始议论，并商议着各自的前途与打算。这时Courtney突然打断说大家此时就坐在两吨剩余的军用吗啡上，如果将这些东西偷出去卖掉能赚一大笔，众人听到Courtney说出的数字后都动心了，但Jack坚决反对，他劝所有人打消这个念头，只有这样才能安稳地过生活，不过没人响应。最后Jack只能表态，不管怎样，自己坚决不参与。

报纸新闻背后的真相

注：新闻真相的撰写顺序在大体上与找到报纸的先后顺序保持一致，不过介于其针对的角色不同，对个别片段的顺序有一些小的调整。

Courtney回国后进入医学院学习，他崇拜受人敬仰的Harlan教授，凭借一次听Harlan讲课的机会，他请求教授帮忙治疗因为火烧平民事件而留下心理创伤的Ira，Harlan答应尝试一下，但不保证一定能治好他的病。Ira与Harlan见面后说自己老是看到幻觉，Harlan也慢慢开始了对Ira的治疗，不过治疗并没有看到什么成效，Courtney对此感到着急，他希望Ira能快点好起来。Ira按照Harlan所谓“多放火才可以勇敢地面对过去”的说法烧掉了许多房子，但房子并不像Harlan说的那样是空的。面对Ira的质问，Harlan还在狡辩，但Ira似乎怎么也听不进去，他觉得自己再也得不到安宁了。

Mickey找上Courtney要求参与，前者想在毒品里加些东西再出售，这样会获得更多钱，但Courtney明白这样会导致更多人死亡，因此拒绝了Mickey的合作请求与金钱，生气的后者决定找人干掉Courtney。这件事情之后，Courtney很清楚自己遇到了麻烦，于是就想找Jack帮忙，其实Jack早就知道只要他们真的偷了毒品，就会有这么一天，自己虽然很不情愿，但为了战友的情谊还是答应帮忙。两人设了个埋伏，把Mickey给约了出来，Courtney顺便还说了许多关于Jack在冲绳的杰出战绩，例如空手干掉六个持刀的日本兵。考虑到自己暂时处于劣势，而且也不清楚对手究竟有多大胆，Mickey决定不再找Courtney的麻烦。

偷窃的军用吗啡造成吸食者死亡，事情的发展与Courtney当初所想完全不同，后悔的他将自己和战友偷吗啡的事情告诉了Harlan，后者安慰Courtney说自己有办法把剩下的毒品处理好，并且还给Courtney指了一条新的生存之道，来加入房产开发。本来觉得自己走投无路了，现在Harlan教授居然想出了这么好的办法，Courtney对Harlan更加崇拜了。

Worrell警长、市长等一些人聚集在一起，商讨该怎么应对被Cole调查到的这些事情，就在众人觉得已经无法掩盖时，Roy出现了，他让各位长官不必担心，因为他有Cole的致命把柄，也就是Cole与Elsa的亲密照片，他会负责把这件事情办好，让所有人先一步知道他是个不可信任的人，然后民众的注意力都会集中在声讨Cole身上，警局也能找借口处理掉他，众长官也能顺势摆脱麻烦了。闻此喜讯的Worrell警长对Roy赞不绝口，承诺要给他很好的回报。

过了一段时间后，Ira终于恢复平静给Harlan教授打了电话，Ira说自己想通了火焰只是开始，火焰过后的一切才是美丽又圣洁的，他自顾自的说着自己的想法，而电话另一头的Harlan却是一个字也说不上来。过了一段时间，Monroe给Harlan来电话了，说失去控制的Ira烧了不少他们的房子，要Harlan赶紧想办法把Ira解决掉，他自己则想办法对付Jack。

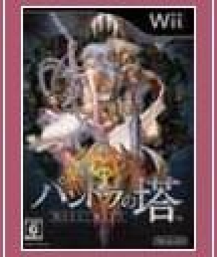
Courtney质问Harlan自己的名字为什么会出现在那个出问题公司的主要人员名单上，Harlan则是不紧不慢地回答与搪塞，Courtney感到非常伤心，他已经不知道自己应该相信谁。不久之后，Courtney最终还是被干掉了，Cole与Biggs到达现场时，只有一名普通警员在场，这时Roy赶到说肯定是吸毒过量并想要接手这个案子，情急之下Cole掏出枪来对着Roy，并告诉在场的普通警员，在验尸官来到这里之前，不可以让Roy接近Courtney。

杂志库

GOLDEN EYE CROSS REVIEW
黄金眼



潘多拉之塔



Wii
■パンドラの塔 君のもとへ帰るまで
■Nintendo
■动作角色扮演
■2011年5月26日
■日版

总分 22



画面表现：6
剧情魅力：7
创意：7
游戏性：8
音乐音效：6

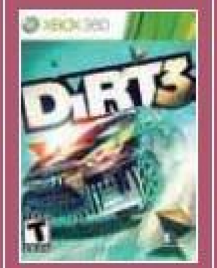


狼来了：打击感薄弱、自动锁定的效果较差都是战斗部分的硬伤；场景和背景音乐的重复次数较多，让人产生走到哪里都差不多的错觉。女主角随着时间的流逝而兽化的设定降低了自由度。虽然本作在画面、音效、操作感、游戏性等方面都表现平平，但却是 Wii 平台上近来难得的动作角色扮演类佳作。

本作的整体画面风格与去年的《异度之刃》类似，而玩法却是不折不扣的动作角色扮演游戏。玩家需要使用 Wii 双节棍手柄进行游戏，但操作起来略显生涩。好在游戏的系统不复杂，上手很快，塔内的各种解谜要素也没有太刁难人。由于本作的剧情基调较为伤感，喜爱这类题材的玩家值得一试。

有些新意的日式 ARPG，锁链在流程中发挥着至关重要的作用，不但能够捆住敌人，也可用于剥取敌人特定部位的肉和素材，属于相当新颖的设定。关卡和场景设计能令人感觉到制作组的诚意与创造力，难易度适中，很快便会沉迷于独特的世界观之中。缺点是游戏音效处理得不好，听起来如同隔了一块玻璃。

尘土飞扬 3



多机种 PS3/X360
■Dirt 3
■Codemasters
■竞速
■2011年5月24日
■美版

总分 26

热血推荐



画面表现：9
驾驶体验：8
进化度：8
游戏性：8
音乐音效：9

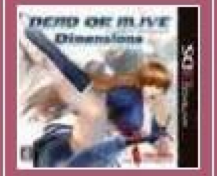


本作保留了前作的全部优点，并且进行了物理引擎的强化，驾驶时能真切感受到车身的重量分配到四个轮子上，目前操作感最棒的竞速游戏之一。极限明星 Ken Block 倾力加盟，以及新加入的场地特技模式在加强后的物理引擎支持下让人欲罢不能。全新的多人迷你游戏模式也乐趣十足。

天行者：本作绝对是目前最好玩最拟真最酷炫的拉力赛车游戏！游戏的选单取消了二代大篷车选单的设定，回归系列第一作相对简约的风格。“时间倒流”功能更加简化。游戏的画面虽然没有质的飞跃，但不能否认车体建模和场景的精细程度又有了进一步提高，新加入的多人模式让游戏的欢乐程度战翻许多同类型游戏。

华尔兹：正如游戏的译名一样，游戏在车荡起尘土的表现上堪称一绝。越野驾驶的感觉依然刺激，当驾驶爱车驰骋在世界上各种名场景时一定会令你激动。各种天气自然环境的表现更加真实。除了更多的车辆选择和赛道选择外，嘉年华模式的加入也使得游戏除了单纯的驾驶乐趣外丰富了许多，新意十足。

死或生 次元



3DS
■DEAD OR ALIVE Dimensions
■Koei Tecmo
■格斗
■2011年5月19日
■日版

总分 22



画面表现：8
角色魅力：8
进化度：7
游戏性：7
音乐音效：7



以掌机游戏的素质而言，本作表现还算不错。画面达到应有水准，对战非常流畅，操作也不会有不适的感觉。3D 效果不算出众，这点比较遗憾。出场的角色为历代之最，不过每个角色的服装数量不多。系统方面最大的变化是返技变化，严谨度不及 4 代。联机做得不够用心，也是游戏的扣分点。

和近年来许多格斗游戏一样，本作突出了单人游戏的乐趣。故事模式的剧情非常厚道，采用大量 CG 表现系列的故事。不过剧情 CG 大部分都是定帧的，和插画叙述基本无异。游戏的画面比宣传片有些缩水，3D 效果差强人意，系列老玩家游玩时能有新的体验。拍照模式个人感觉有些鸡肋。

狼来了：编年史（Chronicle）模式是游戏中的一大亮点，不仅交代了“《死或生》系列”的剧情，还将人性化的对战技巧教学穿插在其中，此举令首次接触该系列的玩家也能获得较强的代入感。此外，触屏出招系统降低了对战的门槛，钟情于角色魅力而又止步于对战的玩家因此能体验到更多的乐趣。

杂志库 ZAZHIKU.COM

乐高加勒比海盗



多机种 PS3/X360

- LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game
- LucasArts
- 动作
- 2011年5月10日
- 美版

总分 23





狼来了 剧情以“《加勒比海盗》系列”为基础，但游戏流程与电影版的故事还是有一定的出入。作为《乐高》的新作，制作组在细节上作出了许多体贴玩家的调整，例如长按换人键能调出换人界面避免了以往因同屏可使用角色过多而无法准确切换目标的尴尬场面、靠近机关时会显示谜题指定角色的图标等。

金馆长 本作没有给“《乐高》系列”抹黑！各种对电影情节的恶搞可以让玩家捧腹。而看着那些经典角色（的乐高造型）在那里不遗余力地搞笑也不断刺激着我们的笑点。除了恶搞之外，游戏的操作手感和关卡设计也都非常不错，即使你不喜欢《加勒比海盗》，把它当成一款动作游戏来玩也不会让你失望的。

作为改编电影的老手，自然不会放过《加勒比海盗》这一新的摇钱树。游戏关卡设计巧妙，充满创意，在诙谐幽默中完全还原了电影中的经典桥段，让影迷大呼过瘾。而丰富的关卡收集、极易上手的操作和充满乐趣的游戏方式也向乐高迷交出一份满意的答卷。不论新老玩家都会瞬间爱上本作。

奥丁之枪　魔枪军神与英雄战争



PSP

- グングニル　魔枪の军神と英雄战争
- Atlus
- 策略角色扮演
- 2011年5月19日
- 美版

总分 20





金馆长 游戏比较缺乏诚意。举个例子来讲，游戏中你听不到真人语音，没有对话语音也就算了，但是挨打或者打人时候的那些语气词都没有，这有点说不过去。游戏的一些设定比较不合理，比如说评价系统和宝箱血多之类的设定就比较让人摸不到头脑。不过平心而论，本作的战略性还是不错的，值得深入研究。

狼来了 如果因为在前几关中轻松地就达成了过关条件而以为这是一款面向大众的策略游戏，那么在接下来的关卡中绝对会让你欲哭无泪。游戏的系统非常复杂，虽然有详细的讲解，但连擅长此类游戏的玩家都需耗费大量的时间去摸索系统，因此有意尝试本作的玩家建议在第一周目时选择BASIC难度。

《奥丁之枪》是围绕着昆古尼尔这把传说中的神器而展开的SRPG，总体来说属于无功无过的类型，谈不上有什么令人眼前一亮的优点，最多只能让人产生“果然是Sting的作品”这样的熟悉感。系统和操作界面都设计得比较复杂，要完全吃透需要大量的游戏时间，可能会让很多新手玩家在初期就产生厌倦。

钢铁潜艇



3DS

- STEEL DIVER
- Nintendo
- 模拟驾驶
- 2011年5月12日
- 日版

总分 24

热血推荐





华尔兹 首先本作的包装很有3D效果，但游戏本身画面较为简陋。操作上很纯粹，不过深入后想精通仍然有一定难度。每次操作时需掌握一定的提前量，值得反复挑战。三种潜艇性能优劣明显，贴纸系统丰富了游戏性。游戏内容太少，任务模式只有8关显得不厚道，相比之下潜望镜模式显得比较有趣。

天行者 本作虽然看似简单乏味，画面简陋，但游戏的乐趣与挑战性十足！由于潜水艇的惯性使然，游戏对提前量的要求比较高，何时调整潜水艇前进角度与前进速度，这些技巧都需要长时间练习来掌握。要说缺点，就是游戏只能用触控屏操作，原本一个很简单的动作却要操作半天，这也间接提升了游戏的难度。

乍一看本作的画面确实有些对不起观众，不过独特的操作体验为本作赢得了好评。游戏分为两大模式，相当于用第一人称和第三人称两种视点体验潜水艇操作与战斗。下屏幕独特的多方向控制盘刚开始会不适应，不过一旦适应之后就会发现“控制一艘潜艇在水中”的乐趣。本作适合对“控制”有特殊兴趣的人。

凉宫春日的追想



多机种 PS3/PSP

- 凉宫ハルヒの追想
- NBGI
- 文字冒险
- 2011年5月12日
- 日版

总分 24

热血推荐





游戏的剧本量很大，各种结局路线分支繁多。不过由于引入了在不同时间点收集关键道具的“次元书签”系统，游戏的过程并不会显得乏味。除了正篇的故事以外，本作还附带了3个有趣的迷你游戏，尤其是塔防游戏，耐玩度非常高。当然，本作需要一定的日语基础，否则对剧情则会一知半解。

跳票数月的本作吊足了FANS的胃口，游戏紧接着剧场版《凉宫春日的消失》之后，份量十足的原创剧情和全程语音都体现出厂商的诚意。收录的多款小游戏也乐趣十足。可惜游戏的难度对于日语不好或是不熟悉原作的玩家有点偏高，LOOP数十次才能正确展开剧情很容易打击玩家的热情。

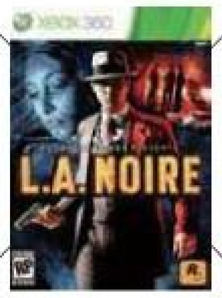
这是一款纯Fans向的游戏，非团长饭的玩家玩本作可能会觉得无聊，但团长饭玩的话就会感动得泪流满面。剧情是以48小时为循环无限展开，但每一次循环都会与之前存在着微妙的改变，只有原作死忠才能从这一改变中体会到别样的乐趣。限定版售价高达10980日元，好在赠送了不少有趣的赠品，算是值回了票价。

杂志库 ZAZHIKU.COM

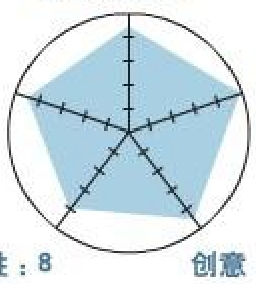
黑色洛城

文：铃

多机种 PS3/X360



画面表现：9
音乐音效：9
表情生动度：10
游戏性：8
创意：9



■L.A. Noire
■Rockstar Games
■动作冒险
■2011年5月17日
■美版

黄金珍藏

总分 28

9 “配乐有好多亮点，伤感也好，紧张也好，气氛的营造都恰如其分。” ——铃

10 金馆长 “游戏表情系统的开拓意义将名留史册。” ——金馆长

9 天行者 “不借助外力拿到全案件五星评价的话，基本上就可以直接当侦探了……” ——天行者







寻找蛛丝马迹，挖掘背后真相

100% 无剧透！

真相扑朔迷离

《黑色洛城》是否神作，要看不同玩家对“神作”的定义以及衡量标准，但它毫无疑问是一款佳作，不可多得的佳作。游戏的内容非常丰富，除了核心的探案内容外，接到总部呼叫而临时赶赴现场的小任务也很有意思，这些任务大多很干脆，能够对探案过程中的节奏与玩家的情绪起到很好的调节作用，同时也对一个警员日常工作的情况有了不错的刻画，这也从侧面反应了当时洛城的一些社会问题。

追逐每个案子背后的真相是玩家的目标，那么游戏是否为玩家营造出了一个“真实”的虚拟探案世界呢？一个笔记本、一支铅笔，这就是那个年代的侦探们的查案必备工具，玩家找到的全部线索与信息都会记录在笔记本上，无论是平时思考还是询问都得凭借它的帮助。笔记本的设定是非常成功的，简单明了的分类将必要的信息都囊括了进去，如果不是找要素或者查角色对话，你甚至都不会进入暂停菜单，而是连贯地将游戏继续进行下去。玩家查看笔记本时，游戏还在继续，NPC们都在做他们该做的事情，如果你想了半天还没有行动，接受询问的人就会开始催促、发牢骚。总之，在探案气氛的营造上，本作做得很到位，但它是否真的能给你身临其境的感觉，这“真相”就由玩家自己在游戏中去发掘了。

谎言另有隐情

表情是本作的一个闪光点，也是迄今为止的游戏中对人物表情细节刻画最细致、最逼真的。这里所说的逼真包括了两个方面，第一个逼真是指直观地看上去，游戏中NPC所摆出有的表情都是我们日常生活中很常见的，例如微笑、皱眉、不安等等，每个表情都是一种自然流露，特别是当人物受到询问时，如果说手里的证据能判断他们是否说谎，那他们的表情就成为了判断其是否将自己知道的信息全部告诉玩家的依据。第二个方面的逼真是指逻辑上的，举个例子，A早就对B怀恨在心，后来B遭遇了不测，这时你再跟A说“B遭遇了不幸之类的话”，不管B的回答是什么，他说完了之后一定会嘴角上扬，但随即会强忍住，这样的细节你都能从游戏中人物的表情上观察出来。

至于人物为什么要说谎，想必不用说太多大家也能想明白，因为他们都有各自想要隐瞒的东西，只有将这些东西都拼接在一起，事情的真相才会逐渐浮出水面，如果你被这些谎言给误导了，或者没能及时识破来获取有效信息，那么你就有可能会犯错误，游戏中提供了好几个多嫌疑人的案子，选择结果的正误不会对主线进行产生太大的影响，但一小段上司的责骂也许足够让玩家尝到挫败感了。实在不太确定的时候，玩家还有最后一招，那就是被称为“直觉”的杀手锏，不过即使这样玩家还是不能高枕无忧，发动这个技能后你还是要面对二选一，而且如果你没有搜集到相关证据，你就会悲剧地发现自己笔记本上所有证据都被自己的直觉给排除掉了……

质疑瑕不掩瑜

说到小问题，其实本作中还真有不少，比如在车上等了半天，却迟迟不见搭档跟过来，下车去查看，发现他竟站在原地发呆。再比如说你寻找证据，却被一地乱七八糟的东西给卡住了，绕了半天才挤出来，这些事情遭遇的几率其实不算太低，考虑到游戏中如此复杂的操作点并不太多，因此过多出现这样的小问题还是有些不应该的。其次，人物跑动时的惯性也有些大，在狭小的空间里有时会扭住，而追逐战时难免会遇到该跳的地方不跳，不该跳的地方乱跳的情况。当然了，这些都是小瑕疵，而且玩家走第一遍主线时表现得不太明显，因为这时玩家对犯罪现场还不太熟悉，为了收集证据可能走动得很慢，动作幅度也相对较小，但之后补完收集要素或者案件键全五星时，这些瑕疵就会逐渐被玩家察觉。不过这种程度的质疑并不能成为拒绝本作的理由，因为与游戏本身的魅力及其带给玩家的完美体验来说，这些小瑕疵似乎显得有些微不足道。如果你不准备完成全要素收集，那么至少也要去城市里几个核心建筑物看看，参观一下那里的装潢，也算是没白费制作人员的辛勤劳动。

说到最后，还是要稍微评价一下剧情的，不过请放心，根剧透入骨的本人一定不会透大家。本作对于剧情的表现手法值得称赞，你必须将游戏探索到极致，才能获得与真相相连接的一个个片段，而要将他们串连起来，就需要玩家展开一定的脑内补完，这样便会引发玩家主动进行关于故事本身、故事中角色等要素的一系列思考。这么说不是要强调本作的剧情有多神，而是这种拼接真相的方式很容易让人接受，毕竟每个人都无法看到真相的全貌，我们只能通过努力与思考，找到一个相对接近



杂志库
ZAZHIKU.COM

PlayStation® 游戏专页

凭游戏预告片段中出现的一句“大丈夫だ、问题ない”（放心吧，没有问题），风靡整个日本，成为网络最流行潮语之一——EL Shaddai 这款不一样的动作游戏可算是非常独特。在游戏预告片段中，主角在跳下去迎敌不到一秒后，就被冲过来的敌人打到盔甲粉碎，长剑折断。正当要身首异处之际，谜之声出现：“你不能就此死去。”于是时光倒流，主角又回到高台上，谜之声：“这样的装备可以吗？”主角这次回答：“请给我最好的装备。”于是主角装备上白色的飘逸盔甲，再次跳下去，神马都是浮云。作为一款原创游戏，本作的 PS3 版在日本取得了不错的销售成绩，喜欢动作游戏的人不容错过！

PS电玩大本营

“PS电玩大本营”新浪微博
http://t.sina.com.cn/psasia

http://asia.playstation.com

inFAMOUS 2：破天荒自创游戏任务



前年夏天大卖的游戏大作《inFAMOUS》（无名英雄）最近宣布将于 6 月 7 日推出续集《inFAMOUS 2》，这款由 Sucker Punch Productions 开发的 PS3 独占作品，支援中英文字幕，这次更破天荒让玩家自由建立游戏任务。在初代中，游戏有一个特定的终结。但在 2 代中，游戏永远不会结束。数不尽的任务与源源不绝的内容，使游戏能经常带来新鲜感，玩家每次游玩都能找到新惊喜。SCEH 将会推出“inFAMOUS 2 Hero Edition”同捆版，除了游戏之外，还包含原作同等大小的单肩背包、由 DC Comics 发行的迷你 inFAMOUS 漫画第一册以及限量版 8.5 寸柯尔公仔，附送的“超级特典卡”更提供一组 PlayStation®Network 下载序号，让玩家能享有独家推出的 inFAMOUS 2 The Red Soundtrack 游戏配乐，以及让你的超级英雄体验更加刺激精彩的四款游戏追加内容。

作品名称：inFAMOUS 2（中英文合版）
游戏种类：动作冒险游戏
建议售价：港币 388 元
游玩人数：1 人
语　　言：语音 英文
　　　　　字幕 英文或繁体中文

商品名称：	inFAMOUS 2 Hero Edition
建议售价：	HK$788
同捆内容物：	PS3™ 专用游戏软件《inFAMOUS 2》（中英文合版）×1
	PlayStation®Network 超级特典卡 ×1
	可下载游戏内容凯斯勒装、24K 纯金雷霆戟、电刑手榴弹、闪电钩与 inFAMOUS 2 The Red Soundtrack 游戏配乐
	原作同等大小的单肩背包 ×1
	由 DC Comics 发行的迷你 inFAMOUS 漫画第一册 ×1
	限量版 8.5 寸柯尔公仔 ×1



“糖果蓝”色新手柄

PlayStation®3 专用配件 DUALSHOCK™ 无线控制器“糖果蓝”及 Blu-ray Disc™ 遥控器已经推出了。建议零售价分别为港币 349 元及 149 元。

非常抢眼夺目的 DUALSHOCK®3 无线控制器“糖果蓝”新色，让 PS3™ 控制器的颜色阵容更丰富，玩家们能够配合自身的生活喜好，体验更具个人风格的多样化娱乐。放在客厅的珍珠白 PS3 主机旁，充斥着年轻活力的感觉。糖果蓝 gelivable？（给力吗？）

只要一个遥控便可操作多种装置。全新之 Blu-ray Disc™ 遥控器除可透过蓝芽无线通讯操作 PS3™ 外，还可透过红外线通讯器操作电视机或 AV 扩音机＊等装置。设计上亦变得更轻巧、重量更轻，同时新增按钮令操控 PS3™ 播放影片更容易。



DUALSHOCK®3 无线控制器 商品概要

商品名称	DUALSHOCK®3 无线控制器
产品型号 / 颜色	CECHZC2H YB / 糖果蓝
发售日期	热卖中
建议售价	港币 349 元

Blu-ray Disc™ 遥控器 商品概要

商品名称	Blu-ray Disc™ 遥控器
产品型号	CECH-ZRC1H
发售日期	热卖中
建议售价	港币 149 元
内容物	Blu-ray Disc™ 遥控器 ×1
	AAA 型（4 号）电池 ×2
	说明书等



销售点： http://asia.playstation.com/hk/cht/support/p/partnerShop

＊仅限使用 Sony Corporation 制的环绕立体声系统（另售）及 AV 扩音机。
※保留在没有事先通知情况下，变更内容或规格之权利。

陈茵媺母爱爆棚

世上只有妈妈好。过去的母亲节，电视艺员陈茵媺 Aimee 连同两位活泼的小朋友温馨现身香港海港城 LCX 的“PS3 小小大星球 母亲节”活动。活动期间，除了小公主外，还有近日在电视经常看到他演出的陈豪……少年版。陈茵媺与小公主及少年版陈豪一起走台步，试玩 PS3《小小大星球 2》，并一起为主角麻布仔 Sackboy 装扮，过个不平凡的母亲节！少年版陈豪更现场拿出巨形戒指，送予 Aimee 表达爱意，逗得她脸红红地非常开心！Aimee 当场亲吻两位可爱小朋友，显现无限母爱。Aimee 认为亲手制作礼物会显示出制作者的诚意与心思，她会亲手做一张卡送给妈妈。





环保生活，善用再生能源

日本福岛核事故发生后，相信大家都不禁反思核能带来的巨大隐忧。为了使用洁净能源及应用可再生能源科技，为地球、为己、为人出一份力，SCEH 最近宣布举办“可再生能源产品设计比赛”，更邀请了香港理工大学设计学院及领汇管理有限公司给力支持。早前 SCEH 总经理项明生身体力行，到香港理工大学举行“可再生能源产品设计比赛”讲座，他带了一系列环保摆设同大家分享环保生活概念；至于另一位嘉宾绿色和平项目主任古伟牧先生，还带上了之前到乌克兰切尔诺贝尔考察带回的毒蘑菇，跟大家讲解核事故所带来的祸害。最后一位嘉宾——可再生能源实验室研究员汪远昊博士，向在场人士展示自己亲自设计的可再生能源产品，各有法宝，确实令讲座生色不少！各位同学，你们在家中也有善用能源的良好习惯吗？







SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"PlayStation", "ΔOXO" and "PS3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
"Sony" is a registered trademark of Sony Corporation.

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2011 年 5 月 9 日～ 2011 年 5 月 15 日

↑ 1 勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版 NDS
ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル
■2011 年 3 月 31 日发售 ■Square Enix ■角色扮演
◆本周 20722 套 ◆累计 480715 套

2 凉宫春日的追想 PS3
NEW
凉宮ハルヒの追想
■Namco Bandai ■2011 年 5 月 12 日发售■文字冒险■ 6980 日元



本作以剧场版动画之后的故事为背景，向玩家讲述了北高祭期间发生的种种怪事。除了采用前作中大受好评的 S.O.S 系统外，新的 LOOP 系统也让人眼前一亮。游戏以双平台的形式发售，虽然游戏内容一致，但 PS3 版拥有更加完美的音画表现，受到原作死忠的追捧也在情理之中。

本周：18 831 套　累计：18 831 套

3 钢铁潜艇 3DS
NEW
スティールダイバー
■Nintendo ■2011 年 5 月 12 日发售■动作■ 4800 日元



这款由宫本茂制作的游戏由于在 NDS 发售两年后就开始策划，因此在公布之初就受到众多玩家的关注。游戏以操控潜水艇进行大规模的海战为主题。游戏不仅收录了"潜水艇"、"潜望镜"及"海战"三种模式，还支持使用一张卡带进行联机游戏，喜欢休闲游戏的玩家不要错过。

本周：17 408 套　累计：17 408 套

NEW 4 凉宫春日的追想 PSP
凉宮ハルヒの追想
■2011 年 5 月 12 日发售 ■Namco Bandai ■文字冒险
◆本周 14953 套 ◆累计 14953 套

↓ 5 啪嗒嘭 3 PSP
パタポン 3
■2011 年 4 月 28 日发售 ■SCE ■动作
◆本周 12959 套 ◆累计 85376 套

↓ 6 职业棒球之魂 2011 PSP
プロ野球スピリッツ 2011
■2011 年 4 月 14 日发售 ■Konami ■体育
◆本周 10166 套 ◆累计 153668 套

7 星之梦（东北地方太平洋冲地震灾区慈善版） PSP
NEW
planetarian ちいさなほしのゆめ
■Prototype ■2011 年 5 月 12 日发售■文字冒险■ 3000 日元



本作是 KEY 旗下的又一力作，游戏的舞台设定在被战争摧毁的城市中，身为废墟猎人的主人公在偶然间发现了机器人"星野梦美"，一场催人泪下的世纪末爱情也由此展开。如今为了支援震后重建，KEY 社将此经典作品以 3000 日元的超低价贩卖，自然受到不少玩家的支持。

本周：9 222 套　累计：9 222 套

↓ 8 最后的约定物语 PSP
最後の约束の物语
■2011 年 4 月 28 日发售 ■Imageepoch ■角色扮演
◆本周 6915 套 ◆累计 86692 套

↓ 9 职业棒球之魂 2011 PS3
プロ野球スピリッツ 2011
■2011 年 4 月 14 日发售 ■Konami ■体育
◆本周 6586 套 ◆累计 147534 套

↓ 10 第 2 次超级机器人大战 Z 破界篇 PSP
第 2 次スーパーロボット大战 Z 破界篇
■2011 年 4 月 14 日发售 ■NBGI ■策略
◆本周 6290 套 ◆累计 395370 套

本周最大的赢家莫过于双平台同时发售的《凉宫春日的追想》，不但两个版本的销量总和达到 3.3 万套，PS3 和 PSP 的硬件销量也随着游戏的销量而有所上升。另外《钢铁潜艇》因为在即将完成之时被宫本茂下令推翻重做而一度造成话题，根据任天堂的调查，有相当一部分购买本作的玩家都是听闻这个消息后才对本作产生兴趣。

2011 年 5 月 16 日～ 2011 年 5 月 22 日

1 秋叶原之旅 PSP
NEW
AKIBA'S TRIP
■Acquire ■2011 年 5 月 19 日发售■动作冒险■ 5400 日元



以秋叶原作为舞台的游戏并不少，但像集合了各种恶搞而造成话题性的游戏却并不多见。游戏不仅再现了秋叶原的各种商店与街道，随处可见的女仆、COSPLAY 也使得周围充满了秋叶原风情。充足的支线任务也使得本作非常误杀时间，需要花费一定精力才能达成全部结局。

本周：58 150 套　累计：58 150 套

2 死或生 次元 3DS
NEW
デッド オア アライブ ディメンションズ
■Koei Tecmo ■2011 年 5 月 19 日发售■格斗■ 5800 日元



本作是《死或生》系列"首度登陆掌机平台，游戏最大的卖点自然是以 3D 形式表现出的激烈打斗场景。作为一款掌机游戏，本作不仅继承了家用机版的优良设定，还增加了不少新系统，使游戏的战略性有所提高。此外，游戏下屏显示角色的出招表，即使是新玩家也能很快融入游戏。

本周：23 078 套　累计：23 078 套

↓ 3 勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版 NDS
ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル
■2011 年 3 月 31 日发售 ■Square Enix ■角色扮演
◆本周 19290 套 ◆累计 500005 套

4 奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争 PSP
NEW
グングニル - 魔枪の军神と英雄战争 -
■Atlus ■2011 年 5 月 19 日发售■策略角色扮演■ 5980 日元



Sting 的游戏一向以其独特的系统受到玩家的喜爱，本作也不例外。游戏以少年朱利欧 · 拉格威尔获得传说中的魔枪"奥丁之枪"为开端，向玩家讲述了反抗帝国的革命军起义的故事。游戏独有的"TACTICSGAUGE"系统使得难度略高于同类游戏，喜爱 SRPG 游戏的玩家不要错过。

本周：16 355 套　累计：16 355 套

→ 5 啪嗒嘭 3 PSP
パタポン 3
■2011 年 4 月 28 日发售 ■SCE ■动作
◆本周 11458 套 ◆累计 96834 套

NEW 6 入口 2 PS3
ポータル 2
■2011 年 5 月 19 日发售 ■EA ■主视角射击
◆本周 8942 套 ◆累计 8942 套

↓ 7 职业棒球之魂 2011 PSP
プロ野球スピリッツ 2011
■2011 年 4 月 14 日发售 ■Konami ■体育
◆本周 8032 套 ◆累计 161700 套

↑ 8 Wii 聚会 Wii
Wii パーティ
■2010 年 7 月 8 日发售 ■Nintendo ■益智
◆本周 5043 套 ◆累计 1896161 套

↑ 9 口袋妖怪 黑 · 白 NDS
ポケットモンスター - ブラック／ホワイト
■2010 年 9 月 18 日发售 ■Nintendo ■角色扮演
◆本周 4767 套 ◆累计 5274377 套

↓ 10 钢铁潜艇 NDS
スティールダイバー
■2011 年 5 月 12 日发售 ■Nintendo ■动作
◆本周 4583 套 ◆累计 21991 套

显然日本游戏市场还未从地震和辐射的影响中完全恢复，本周的日本市场虽然不乏新作推出，但因为推出的作品都缺少决定性的号召力，导致市场还是处于一种低迷的状态，软件总销量仅有 46 万套，达到上周的 107.30%。硬件方面，由于 PSN 的状况始终得不到改善，导致 PS3 的硬件销量持续下滑，如果之后没有大作救场，很可能会跌破 1 万大关。

杂志库 ZAZHIKU.COM

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2011 年 5 月 15 日～2011 年 5 月 21 日



1 黑色洛城 X360

L.A. Noire

■Rockstar Games■2011 年 5 月 17 日发售■动作冒险■上周排位：–

和其他探案类游戏相比，《黑色洛城》最大的卖点在于作品的真实性。游戏中每个案件都是真实的，犯罪嫌疑人没有精心地把犯罪现场布置得无懈可击，主人公也不需要凭空进行所谓的推理。搜集证据、盘问证人、追捕罪犯，这才是一个警察应该做到以及必须做到的全部。

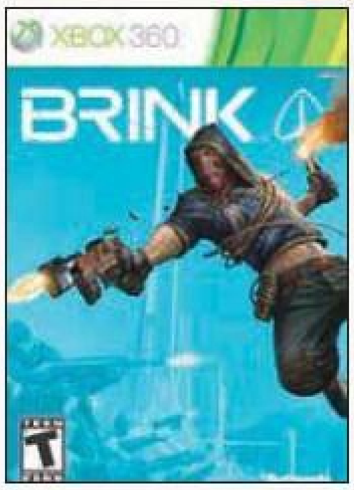
本周：542 224 套　累计：542 224 套

2 黑色洛城 PS3

L.A. Noire

■Rockstar Games■2011 年 5 月 17 日发售■动作冒险■上周排位：–

◆本周 361034 套 ◆累计 361034 套



3 边缘战士 X360

Brink

■Rockstar Games■2011 年 5 月 10 日发售■主视角射击■上周排位：1

和传统的射击类游戏相比，本作最大的卖点就是加入了跑酷元素，借助游戏中独特的“SMART”系统，玩家可以轻松地越过障碍物，使得游戏的战略性有所提升。游戏的另一大亮点就是趣味十足的联机模式，游戏一共有 4 种职业，只有通过各职业之间的紧密合作才能顺利完成任务。

本周：61 642 套　累计：355 455 套

4 Wii Sports 运动胜地 Wii

Wii Sports Resort

■Nintendo■2009 年 7 月 26 日发售■体育■上周排位：13

◆本周 48373 套 ◆累计 13315898 套

5 入口 2 X360

Portal 2

■EA■2011 年 4 月 19 日发售■主视角射击■上周排位：1

◆本周 40864 套 ◆累计 683478 套

6 尊巴健身 Wii

Zumba Fitness

■Majesco■2010 年 11 月 18 日发售■体育■上周排位：9

◆本周 40209 套 ◆累计 1170816 套

7 致命格斗 PS3

Mortal Kombat

■Warner Bros.■2011 年 4 月 19 日发售■格斗■上周排位：6

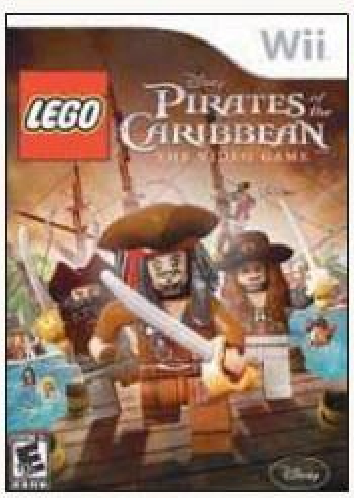
◆本周 37999 套 ◆累计 655349 套

8 口袋妖怪 黑・白 NDS

Pokemon Black / White Version

■Nintendo■2011 年 3 月 4 日发售■角色扮演■上周排位：8

◆本周 37215 套 ◆累计 3677399 套



9 乐高加勒比海盗 Wii

LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game

■Disney■2011 年 5 月 10 日发售■动作■上周排位：4

“《乐高》系列”一向以轻松搞笑的游戏风格在欧美市场虏获了大批玩家的心，游戏除了重现原作电影中的那些经典桥段外，还将各种搞笑演出完美地融入游戏中，无论是新老玩家都容易沉迷其中。游戏的收集要素一如概往地丰富，玩家需要花费大量时间才能收集全部要素。

本周：36 887 套　累计：94 239 套

10 马里奥赛车 Wii Wii

Mario Kart Wii

■Nintendo■2008 年 4 月 27 日发售■竞速■上周排位：22

◆本周 35419 套 ◆累计 11774634 套

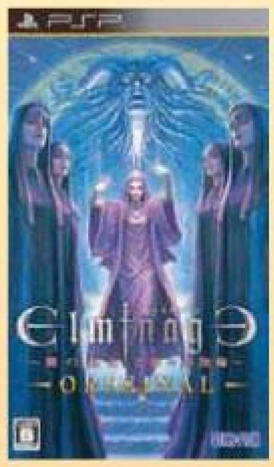
发售前呼声极高的《黑色洛城》果然没有让玩家失望，不仅双版本的总销量达到 90 万套，就连在美国市场一直处于低谷的 PS3 硬件销量也随着游戏的热销而一路攀升，比上周增长了 14%。另一款双版本游戏《边缘战士》的销量却不容乐观，两周的总销量只有 47 万套，其中 PS3 版仅售出 12 万套，相信这一现象也和 PS3 版暂时无法线上联机有关。

新作打榜

近期的日本游戏市场消费能力有所下降，很多在发售前备受关注的游戏也陷入了“叫好不叫座”的怪圈之中。PS3 的硬件销量更是因为 PSN 瘫痪事件一再下滑，根据调查，不少玩家因为此次事件对 SCE 产生不信任，看来如何妥善处理此处事件会对 PS3 接下来的走势产生极大影响。

※因网站的统计报表出错，本期“排行榜”暂时取消了“读者期待榜”栏目，改为登出两周的日本游戏排行榜，本期的投票内容将在 277 期杂志中刊登，不便之处还望各位见谅。

日本新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间	累计销量
2011 年 5 月 9 日～2011 年 5 月 15 日				
11	PSP	心跳水浒传	2011.5.12	5,248 套
15	PSP	地球防卫军 2 携带版	2011.4.7	109,121 套
19	3DS	飞行俱乐部 度假胜地	2011.4.14	58,230 套
21	PS3	幻境神界 大天使的崛起	2011.4.28	68,267 套
26	PSP	圣诞之吻 收藏版	2011.3.31	130,667 套
2011 年 5 月 16 日～2011 年 5 月 22 日				
14	PSP	凉宫春日的追想	2011.5.12	17,907 套
19	PS3	凉宫春日的追想	2011.5.12	20,424 套
15	PSP	最后的约定物语	2011.4.28	90,376 套
17	PSP	东宫 黑暗女巫与诸神的指轮	2011.5.19	3,514 套
23	3DS	动物胜地 建造动物园吧！	2011.5.19	3,104 套

虽然沿用同一规则，《冬宫》比起同厂的“《巫术》系列”背景更西化，会让习惯了美式 RPG 和《龙与地下城》规则的玩家感到亲切。本作为系列的首作，曾登陆过 PS2 与 NDS，转战 PSP 平台后，加入了将玩家照片变成冒险者头像的功能，乐趣十足。下月系列第三作也将登陆 PSP。

美国新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间	累计销量
2011 年 5 月 8 日～2011 年 5 月 14 日				
12	PS3	乐高加勒比海盗	2011.5.10	37,697 套
16	PS3	入口 2	2011.4.19	411,501 套
17	PS3	飙风越野 Alive	2011.5.10	31,587 套
28	NDS	乐高加勒比海盗	2011.5.10	9,854 套
36	NDS	游戏王 5DS 世界冠军赛 2011 超越羁绊	2011.5.10	7,384 套
2011 年 5 月 15 日～2011 年 5 月 21 日				
12	PS3	海豹突击队 4	+2011.4.19	326,012 套
17	PS3	入口 2	2011.4.19	442,464 套
26	NDS	乐高加勒比海盗	2011.5.10	28,785 套
33	Wii	马里奥运动 合集	2011.2.7	293,327 套
38	Wii	ExerBeat	2011.5.17	10,498 套

本年度“《乐高》系列的第二作，游戏继承系列一贯的特性，每个细节都充满乐趣和创意。剧情上对经典电影进行了再次演绎，用诙谐的乐高风格体验海盗的冒险经历，还原度高且搞笑十足。玩家可以控制多达 79 名角色，收集要素的丰富程度可以满足任何有收集欲的玩家。

2011 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2011年1月1日

名次	机种	总销量	5 月 9 日～5 月 15 日	5 月 16 日～5 月 22 日
1	3DS	1 013 259 台	18 324 台	17 240 台
2	PSP	962 912 台	34 655 台	30 463 台
3	PS3	517 914 台	13 789 台	12 935 台
4	Wii	278 994 台	6 336 台	6 269 台
5	NDSi LL	218 748 台	5 358 台	5 176 台
6	NDSi	191 445 台	5 292 台	4 938 台
7	X360	49 960 台	2 763 台	2 186 台
8	PS2	33 287 台	1 319 台	1 129 台
9	NDSL	18 214 台	208 台	158 台
10	PSPgo	15 076 台	171 台	65 台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	5 月 8 日～5 月 14 日	5 月 15 日～5 月 21 日
1	PS2	55 855 260 台	19 063 台	19 968 台
2	NDS	55 637 268 台	54 325 台	52 414 台
3	Wii	41 532 569 台	40 071 台	72 692 台
4	X360	31 731 753 台	70 475 台	77 389 台
5	PSP	22 043 823 台	18 401 台	19 536 台
6	PS3	19 762 764 台	48 556 台	55 157 台
7	3DS	953 913 台	38 845 台	34 180 台

上表中的 NDS 包括 NDSL、NDSi 的销量；PSP 包括 PSPgo 的销量

杂志库 ZAZHIKU.COM

文 阿修罗 美编 anubis



出击！钢龙战队！

第2次超级机器人大战OG		NBGI	策略角色扮演
PS3	第2次スーパーロボット大战OG		日版
	预定2011年内	1人	6980日元
	对应周边未定		

各位机战犯期待已久的高清机战终于出现了！虽说很多年前在X360上就推出过一款《机战XO》，但其重要性明显不能和《第2次机战OG》相提并论。相信玩过PS2上的前作的人，都有一种“强角太多，用不过来”的感觉。而本作更是一口气又公布了多名新角色和多部新机体，实在令人欣喜万分！这次的前线就以这些新角色和新机体为主，下期E3特刊会给大家带来“《机战OG》系列”更详细的特稿，敬请期待！

什么是《超级机器人大战》？

俗称“眼镜厂”的Banpresto（现为B.B.Studio）推出一个角色游戏系列。该系列的卖点是将众多不同年代的机器人动画中的经典机体和人物融合在一起，通过游戏再现原作的种种经典场面，又以独自的解释给玩家带去全新的体验。



灰烬 ASH

机体设计：角木肇
初出作品：第2次超级机器人大战OG

以大破的EXbein为基础，使用预备零件紧急改造的机体。本机搭载有念动力者专用的脑波感应装置“T-LINK系统”，当英格搭乘该机体的时候T-LINK系统突然出现异常反应，之后本机就成为了只能由英格操纵的专用机体。

英格

声优：冈本宽志
角色设计：河野幸子
初出作品：第2次超级机器人大战OG

从EOTI机关和DC军本部所在地、L5战役最终决战地冥王岛逃脱的神秘少年，真正身份是一个谜。同时具备卓越的机体操纵技术、战斗技巧和特殊的超能力“念动力”。

关联机体

凶鸟Mk－Ⅲ：“消失的骑兵”凶鸟（Huckebein）系列的最新机体，最早作为真实系主角后继机登场于《α》，开发概念是“小型及高性能化的SRX”。

异鸟EXbein：TV动画第2季《OGIN》登场的原创机体。玩家中谣传因为角木肇重新设计的凶鸟脸部造型过于接近高达而遭到高达版权方Sunrise封杀，不得在动画中登场，因此两季动画版都使用了原创机体来替代原本的凶鸟Mk－Ⅱ和Mk－Ⅲ。EXbein的设定为元祖凶鸟3号机的改造机，开发代号为“凶鸟EX”。但是由于虚空使者的关系，SRX计划一度遭到冻结，凶鸟系列的开发也不得不中止。于是毛氏工业修改了机体的形式编号、名称，也调整了原本的设计规格。新的EXbein在性能上介于凶鸟Mk－Ⅱ和Mk－Ⅲ，外型上则更接近于Mk－Ⅲ，仅在头部的设计上做了较大修改，最明显的就是增加了类似SRX的护目镜。同时，为了测试Mk－Ⅲ专用兵器AM GUNNER和AM BOXER，EXbein搭载了很多与Mk－Ⅲ同样的设备，虽然没有装备特洛尼姆引擎，但是在反复调整之后依然能够达到与Mk－Ⅲ接近的战斗能力。

©SRWOG PROJECT

杂志库 ZAZHIKU.COM

STORY



在被称为新西历的时代，与外星人以及平行世界的来访者之间的战斗刚刚结束并没有多久……

南太平洋马克萨斯群岛地区的冥王岛，这里曾经是外星人虚空使者送来的陨石 METEO 3 的坠落点，也曾经是引起地球内乱的军事结社圣十字军的大本营。但是现在其周边海域已经遭到封锁，一时间从历史的表舞台上失去了踪影。

但是，某个计划在这背后悄悄地进行着。那就是代号“GS”、由地球连邦政府大总统直接指挥、用于执行 ISA 战术（由机动战舰及其搭载的人型机动兵器所发动的闪电战）的特殊作战部队的成立。

“GS”是独立于地球连邦军的军事组织，其主要任务是执行大总统特派的军事问题相关的指令。在两位大总统特别辅佐官的指挥下，冥王岛再度要塞化，各种开发计划的成果物与众多新型兵器都在此集合。但是，在表面上，“GS”只是一支新型兵器的实验部队，世人并不知道其真正目的。而它是否能成为守卫地球圈的新力量，现在还尚未可知……

当一名少年从冥王岛逃走的时候，《第 2 次超级机器人大战 OG》的故事就这样开始了……

什么是 Banpresto Original?

Banpresto 在自己所开发的众多 Cross Over 型角色游戏中原创的角色，主要用于统合不同原作之间的不同设定，以控制故事的结构和走向。近年来，Banpresto Original 主要集中在“《超级机器人大战》系列”作品之中。

什么是“原创世纪”？

《超级机器人大战》的分支品牌，以传统《机战》的 S·RPG 形式来表现，但是仅出现 Banpresto Original 角色。此外，“原创世纪”还包含 RPG、动画、漫画、广播剧、卡牌游戏等多不同的多媒体形式。



神雷

机体设计：土屋英宽





远峰 Kaoru 博士基于比安博士设计图所开发的 Dynamic General Guardian（DGG）系列的第 3 号机，高速格斗战专用机体。本机体没有专属机师，而是由被称为“ZLAI 系统”的人工智能所控制。而本机体的作战目的竟然是破坏 DGG 的另外两台机体大曾伽和穴马！

关联机体

DGG 系列：DC 战争后期由比安博士亲自设计的 4 台特机，开发代号为“Double G”，主要目的是用于防卫“人种保存计划”所建设的大地摇篮与月球摇篮。白河愁后来将 1 号机和 2 号机以零件状态转移到泰斯拉研究所保存，3 号机和 4 号机并没有进入生产状态，仅设计图纸留存，且于 DC 战争后不知所踪。在与监察官的战斗中，曾伽和雷切尔分别启动了 1 号机和 2 号机，并将其命名为大曾伽和穴马。大曾伽和穴马首次登场的作品分别是《第 2 次 α》和《OG2》。

雷凤 / 大雷凤：《第 3 次 α》的超级系男主角路线专用主角机及后继机。雷凤相当于 DGG 系列的 3 号机，但是其开发者远峰 Kaoru 博士曾因为优先机体性能而无视机师安全的设计理念被比安博士驱逐出 DC，所以并未正式列入 DGG 系列编号。雷凤搭载有特殊的人机界面“LIOH 系统”，能够最大限度地引发出机师的潜力，但其副作用却是把机师变成杀人不眨眼的魔头。最后，在远峰博士之女 Minaki 的帮助下，雷凤被改造为大雷凤，LIOH 系统也被替换成与大曾伽相同的 DML 系统，并正式冠以 DGG 系列 3 号机的编号。顺便一提：大雷凤的最终必杀名称正是“神雷”；此外，神雷的机体设计在细节上与雷凤几乎一模一样；而《第 2 次 OG》的机体大集合宣传图中，位于右上角的机体正是雷凤。

关联机体

猛禽：毛氏工业所开发的最初的可变形 PT，可以从人型状态变形为能够在大气层内单独飞行的飞机形态，弥补了早期 PT 对空能力弱的缺点。当初预定制造 L 和 R 两台，Type L 由于变形机构存在缺陷，于测试试验中坠毁。修理过程中，Type L 使用了 Type R 的备用零件，而 Type R 也就此取消。经过猛禽在变形机构上的经验积累，R-1 才得以顺利开发。DC 战争和 L5 战役期间，猛禽的主要机师是拉图妮·苏波塔。另：Schnabel 在德语中是“鸟喙”的意思。



PTX-006 猛禽的改良型机体，在原有武装的基础上追加了轨道加农炮（Rail Cannon）和叉式军刀（Blade Sai）等全新武器。基本性能虽然不如新型机，但是依然是能够对应全方位作战的万能机体。

猛禽·钢喙 Wild Raubtier Schnabel



机体设计：谷口欣孝
初出作品：第 2 次超级机器人大战 OG

ZAZHI.COM

飞天骑士 Aile Chevalier



机体设计：大轮充
初出作品：超级机器人大战 D

研究者集团“里科学家”所开发的遗迹探查机，追加武器装备后被改造为战斗用机体，主要擅长近距离格斗战。机体使用了从古代遗迹中发掘出来的神秘技术，具有极大的潜力。与名字不同的是，本机体只能依靠脚部的反重力滑板进行浮游移动，无法实现单机飞行。

关联机体

巨神骑士：Geant Chevalier，《机战 D》中飞云骑士的后继机体，由飞云骑士与追加的武器库合体而成，全长 110.3 米。《机战 D》中，合体后无法自主分离，只能在空中飞行。本机体的武器依然以格斗战装备为主，机体动力源“神秘之谜 Res Arcana”接近完全运作状态，威力十分强大。

白雪公主：Blanche Neige，与飞天骑士相对的另一台《机战 D》中真实系主角机，完全射击战用的机体，通过武器换装用战斗机“大地新星”提供的武器进行不同方式的攻击。后继机白雪女神的登场形式与巨神骑士一样，由白雪公主与追加武器库合体而成。

绝力巨人：Fortegigas，《机战 D》中超级系主角的后继机体，由决胜斗士（Ganador）和雷霆女妖（Strega）这两台超级系主角机合体而成。由于同时拥有两台机体的动力源，所以其威力理论上无限巨大，但是由于机体强度的关系而无法完全发挥。合体后的绝力巨人只有 51 米高，实际上比真实系的两台后继机体都要小。

约书亚·拉德克里夫





声优：中村悠一
角色设计：糸井美帆
初出作品：超级机器人大战 D

18 岁，昵称为“约什”，飞天骑士的机师。表面看上去是个内向的人，实际上却有很强的责任感，很爱照顾别人。与南部响介不同，虽然嘴上总说不会做那种赌胜率的事情，却经常做出一些很危险的行为。

关联人物

克莉安娜：克莉安娜·莉姆斯卡娅，17 岁，昵称为“莉姆”，约书亚的干妹妹。因为约书亚的父亲所做实验的缘故，莉姆体内有“莉亚娜”和“克莉丝”两个不同的灵魂，对于外人来说一般以多重人格来解释这个现象。

大张正己 & 寺田贵信的特别对谈



大张正己
OHBARI MASAMI

动画版《超级机器人大战 OG 异文明检察官监督》，在游戏版《OGs》中也担任过合身凯撒的机体设计。



寺田贵信
TERADA TAKANOBU

包括《OG》在内的全部《机战》的系列制作人，品牌的核心人物。在游戏开发的同时也负责动画版的监修工作。

本作的限定版是游戏本体与动画同捆的套装

Q：把游戏本体与 26 集的蓝光版动画光碟同捆销售，这对《机战》来说是首次尝试吧？

寺田贵信：应该是这样没错的。PS3 也能用来看蓝光动画，所以这个组合应该也不错。

Q：虽然限定版看起来有点贵，不过想想里面有 26 话蓝光素质的动画，应该还是蛮划算的吧？

寺田贵信：动画版实际上是《第 2 次 OG》的前传性质的内容，对所有人来说都是一个复习剧情的好工具。我想肯定有不少游戏玩家没有看过动画版，而且就算在电视上看过的观众也可以通过蓝光碟重新回顾一下。



大张正己：动画版在电视台上已经连载完了，我们现在正在抓紧制作蓝光版。我自己也是个“机战犯”，所以自己监督的动画能够和《机战》新作放在一起这件事对我来说也很光荣。工作当然是工作，不过这次可是做得很开心呢！

寺田贵信：这次动画版可是大张监督和所有工作人员花了很大心思制作的，我想不光游戏玩家，所有喜爱超级机器人动画的朋友都会爱上它的。另外，实际上我们在动画版里给《第 2 次 OG》埋了不少伏笔呢！

Q：这些伏笔具体是怎样的？

寺田贵信：《第 2 次 OG》里面登场的新机体“灰烬”，就是以动画版原创的 EXbein 为原型而创造的。

Q：也就是说这台机体连接了动画和游戏咯？

寺田贵信：不错！虽然将来游戏中灰烬的登场形式会与动画版不太一样，但是只要玩家玩过《第 2 次 OG》，就会明白为什么会有这种不同了！

Q：那么说这台机体在设定的时候就已经考虑到要在续作中出现了？

寺田贵信：灰烬的原型机 EXbein 在游戏和动画中的登场方式和时期虽然不太一样，但是实际上《OG 外传》中已经提到过它的存在。这当中的细节都在动画版中交代清楚了，虽然从作品中的时间上来说还没有 EXbein 这台机体登场，但是玩家已经可以在动画中看到它的样子了。

Q：看上去这机体的设定好像很复杂、很庞大的样子。

寺田贵信：实际上，灰烬的机师英格，以及阿丽艾尔和借尸鬼这些本作新登场的角色和机体，在之前的《OG》游戏中已经有伏笔了。当然，不知道这些伏笔对玩新作也没什么影响，只不过老玩家大概都已经猜到这些人和机体可能会登场了。

游戏的战斗画面连大张监督也赞不绝口

Q：《第 2 次 OG》是《机战》在 PS3 平台上的第一部作品。说到《机战》，卖点当然是华丽的战斗动画。这次为了制作 HD 画质的战斗动画应该下了血本吧？

寺田贵信：要把已有的《OG》作品的战斗动画更新成 HD 画质可真不是一件容易的事情。除了各种特写画面以外，SD 的机体作画也使得工作量增加了很多。另一方面，这次我们采用了 3D 来制作战斗背景，在视点切换上会比以前更加

ZAZHIKU.COM

关联机体

古伦加斯特：泰斯拉·莱希研究所开发的超级机器人，即所谓特机。古伦加斯特（壹式）拥有三段变形能力，在同系列机体中综合能力和泛用性最强，又被称为“超斗士”。

古伦加斯特·改：《机战α》中由罗伯特·大宫博士改造的古伦加斯特，使用了古伦加斯特贰式的基本框体，因此外观上是黑色的贰式。这个版本的古伦加斯特改没有变形机构，但是搭载了重力控制系统，能够独立飞行。同时，它也是后来的古伦加斯特叁式的基础型。



古伦加斯特改

机体设计：宫武一贵
初出作品：第2次超级机器人大战OG

拥有“超斗士”之名的特机古伦加斯特的改造型，追加了环状飞翼及光束加农炮等全新武器。

“中心计划”所开发的试作6号机，该系列机体被称为“TE吸收器”，搭载有接近永动机关的“TE引擎”。因为需要专人来控制TE引擎把TE能源转变为普通能源，所以本机体由负责操纵机体的雨果和负责TE引擎动力调整的阿葵两人共同驾驶。



阿葵·坎图姆

声优：白鸟由里
角色设计：河野幸子
初出作品：超级机器人大战MX

萨贝拉斯的副机师，主要负责机体动力源TE引擎的输出控制以及其他机体调整工作，也负责向雨果传递战术信息。



雨果·梅迪奥

声优：高桥广树
角色设计：河野幸子
初出作品：超级机器人大战MX

萨贝拉斯的主机师，出身于连邦军第3特殊作战PT部队“呒狼”。在原生种入侵的时候，曾经担任过大地摇篮的防卫工作。



萨贝拉斯 Cerberus

机体设计：青木健太
初出作品：超级机器人大战MX

关联机体

加姆雷德：Carmraid，中心计划的试作7号机，在《MX》中是与真实系的萨贝拉斯对应的超级系主角机。本机体同样采用了TE引擎，通过转换自然界的第五能源Terminus Energy来获得机体动力。TE能源理论上存在于世间万物之中，但是由于转换成普通能源的工作十分复杂，所以“TE吸收器”除了动力源之外，其他的关节驱动都采用的是辅助电池。

多样化，也会更有魄力！

大张正己：我看到了一些开发中的战斗动画，一些镜头的运用可是相当立体的！

寺田贵信：对于那些经常使用的低威力武器，为了保持战斗的节奏感基本上还是保持了传统《机战》的侧面视角。而那些必杀技级别的武器则特别强调了机体的动作和镜头的运用，很有动感。

Q：那么大张先生从动画监督的角度来看，游戏版的《机战》在战斗动画上是怎样一种感觉呢？

大张正己：我本身是动画监督，而且同时也会亲自作画，但不论从哪个角度来看，游戏版的战斗动画都是很厉害的作品。游戏版的战斗动画往往会播放很多遍，要让玩家一直对这些画面感兴趣真是一件很厉害的事情。我觉得开发小组的朋友们不论在技术力还是在感性上都是极具水准的！

寺田贵信：其实我们在开发的时候也参考了大张先生他们做过的那些机器人动画。虽然说相互作用可能有点自卖自夸的感觉，但是我们的确从动画中学到了很多东西。

大张正己：我本人也为《OG》设计过合身凯撒这个机体，同时也给游戏的战斗动画做了分镜。不过游戏的战斗动画和电视动画之间在制作上的确有很大不同呢，我也学了不少东西，而且觉得很有意思！

寺田贵信：拿动画版第15话大曾伽使用叁式斩舰刀的那一幕来说好了，动画版挥剑以及攻击的动作时机都和游戏版不同。当时我们看到以后，都觉得很吃惊，游戏里面的东西做成动画稍微改动一下就变得这么帅了。

这次动画版的注目点是什么？

Q：两位在动画的制作过程中应该会经常互相交换意见吧？

寺田贵信：在作画和演出效果这些方面，我基本上是全权交给大张先生的。我主要是和大张先生探讨关于整体脚本走向，剩下的大概就是ED的制作了吧。因为篇幅的关系，动画版不得不把游戏的剧情压缩到一半以上。虽然大张先生一直提议要插入泳装和温泉的剧情，但实在是没有多余地方了。所以大家才会在ED片尾曲的时候看到那么多穿泳装的女性角色呢！

Q：原来还有这么个典故啊！（笑）那么，对于两位来说，动画版那些情节最值得关注呢？

寺田贵信：当然是各机体初次登场的场景，还有就是必杀技的部分了！

大张正己：我个人非常喜欢樱花这个角色，所以在画到她登场的时候就特别用心。另外，我还很喜欢塞巴斯塔，所以有时候它出现在明明不是自己负责的部分，也会大叫“我来”就自作主张地画了起来。

Q：原来如此啊！（笑）除了这些，还有哪些是两位觉得是“这里一定要看啊”的？

寺田贵信：对我来说，应该就是那些在游戏当中看不到的地方吧，比方说游戏中没有表现的“穴马”的变形镜头。还有R-GUN POWERED搭载到AM GUNNER上的镜头，虽然最早在游戏中有这样的设定，但是因为不符合游戏的系统而没能实现。所以这次特地拜托大张先生在动画中表现出来。六个炮台一起发射，比我原先想象的画面还要给力！

大张正己：动画的背景音乐也很值得注意。除了动画版新作的乐曲外，还有一些我们直接使用了游戏中的BGM。一边是电视动画级别的战斗场景，一遍是原汁原味的游戏BGM，玩过游戏的人看到这里应该会很兴奋吧！另外，SRX的合体部分在这次的动画中也有表现，具体的演出效果和游戏中并不相同，我想应该也值得看看的。

寺田贵信：那段合体镜头很好地融合了2D手绘和3D CG，真的非常棒！

大张正己：另外，我在游戏版里面设计的合身凯撒在动画版也稍微露了一小脸，如果动画版还要出第3季的话，我也想亲自来描绘它的动作呢！

Q：这次动画和游戏真是两位使出浑身解数的作品啊！那么最后就请对所有的《机战OG》粉丝说几句话吧！

大张正己：真正的“机战犯”当然必买这个限定版啊！不管是游戏还是动画，都是充满了钢之魂的作品，绝对要一起体验啊！

寺田贵信：作为“《机战》系列”的第一款PS3作品，同时也是“《OG》系列”久违的新作，我们很努力地在做这款游戏。不管您是动画版还是游戏版的粉丝，都请耐心等待本作的发售吧！





借尸鬼 Flickerei Geist

在原本要当作失败作品废弃的机体之上，追加了各种各样零件而诞生的试作机，武器装备偏向于中近距离的接近战斗。

机体设计：斋藤和卫
初出作品：真实机器人军团



阿丽艾尔·奥格

声优：小林由美子
角色设计：河野幸子
初出作品：真实机器人军团

神秘的少女，在人型机动兵器的操作技术和战斗技术上拥有特长。



关联机体

古铁：原作设定中，借尸鬼使用了亡灵Mk－Ⅲ的零件，所以在武器装备上与古铁有共同之处。另：本机体名字的意思是“拼凑起来的幽灵”，参考部分网文写为“借尸鬼”。



龙人机

受到重创的超机人龙王机吸收了古伦加斯特系列的零件而诞生的机体。除了龙王机原本擅长的法术攻击外，龙人机还能够使用用符文变化而来的如意金箍棒。而本机体只能由龙王机原本的机师水羽楠叶操纵。

机体设计：宫武一贵
初出作品：第2次超级机器人大战α

关联机体

龙王机：四神之超机人中的青龙，擅长法术，能够飞行。原本埋藏于山东蚩尤冢之中，《OG》中因为感应到“百邪”原生种而与虎王机一同复活。龙王机可与虎王机合体成为龙虎王，龙虎王则能变形为虎龙王。原生种将龙王机与虎王机称为“守护者的仆人”。



阿尔泰里昂

TD计划所开发的终极机体之一，能够进行恒星间的远距离飞行。本机体可以在飞行形态和人型形态之间变形，拥有极高的机动性。

机体设计：小野圣二
初出作品：第2次超级机器人大战α



艾比斯·道格拉斯

阿尔泰里昂的主机师，TD计划的4号试飞员，因为在模拟战中经常被击坠而得到了“银色流星”的外号。但是TD计划的负责人菲里奥却对她极其看重，并选中她作为计划的主力人员。

声优：渡边明乃
角色设计：河野幸子
初出作品：第2次超级机器人大战α



古铁·巨人

古铁在金雀花作战中被阿克赛尔重创之后，在南部响介的提议下由玛丽昂博士强化改造而成。在古铁的基础上进一步强化了装甲和武装，依靠泰斯拉驱动引擎勉强保持了机体的平衡性，是一台比古铁更加极端的机体。



机体设计：斋藤和卫
初出作品：超级机器人大战COMPACT2银河决战篇





高仓鶇

阿尔泰里昂的副机师，主要负责辅助艾比斯的操作。本身是TD计划的系统开发组主任，也是计划负责人菲里奥的恋人。一开始并不看好艾比斯的素质，但是基于对菲里奥的信任，后来决定辅助艾比斯完成跨越星海的梦想。

声优：长谷川知子
角色设计：河野幸子
初出作品：第2次超级机器人大战α

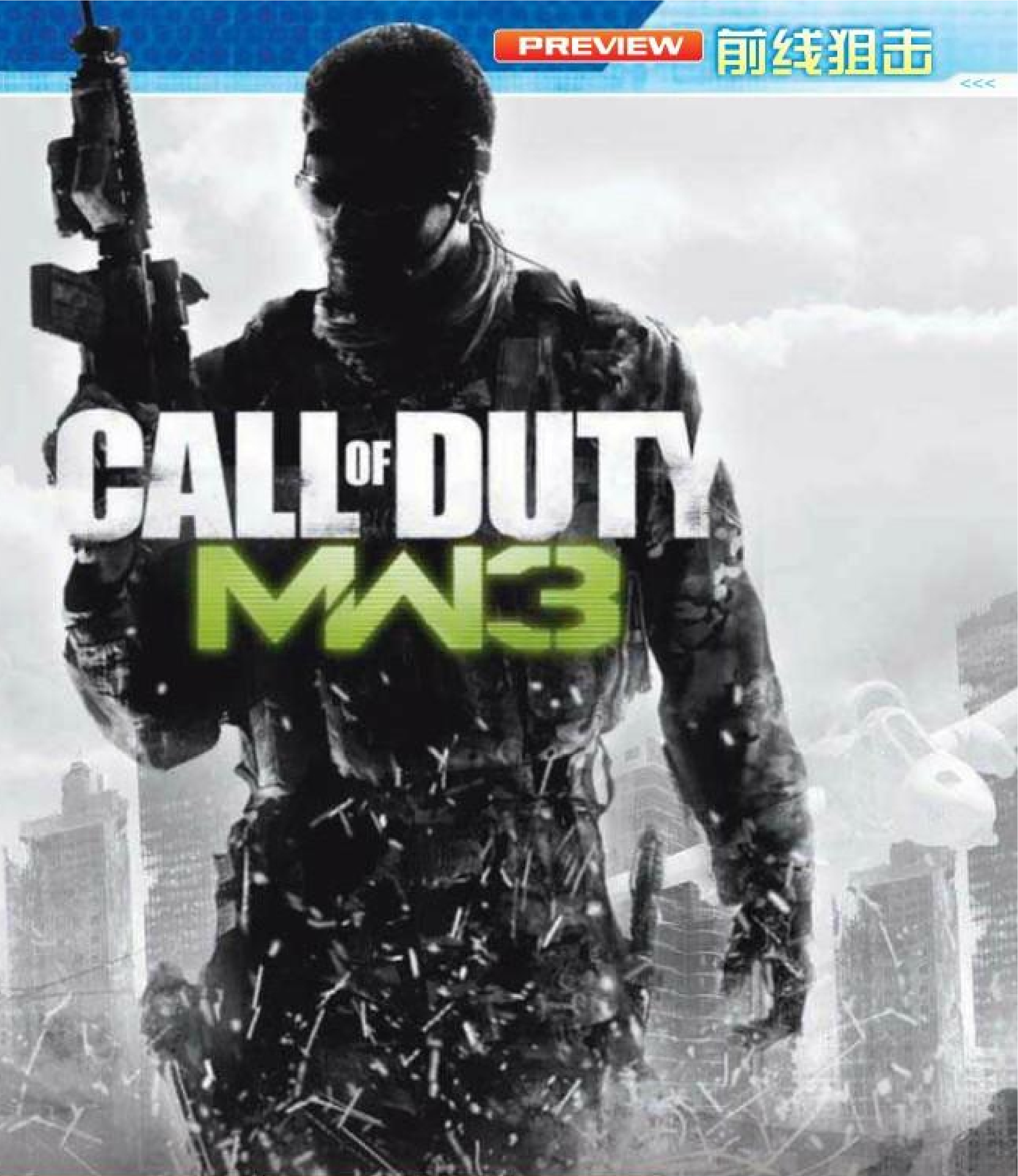
注目点 战斗动画超级进化！

由于登陆到次世代主机PS3上，《机战》的战斗动画也终于进化到了HD画质！在本作中，战斗的背景采用3D CG制作，更实现了传统《机战》中2D横向视角所无法达成的超魄力动感画面！相信等本作的宣传动画推出之后，所有老玩家都会惊叹不已的！

下期E3特刊奉上给力特辑
不容错过！

杂志库 ZAZHIKU.COM

11月8日，第三次世界大战爆发！



不久前Activision宣布《COD：MW2》的各版本累计销量超过2500万套，如果不算《Wii Sports》、《超级马里奥兄弟》等随主机赠送的游戏，本作已实现当初Activision的口号，成为当之无愧的史上最畅销游戏。虽然Infinity Ward爆发叛乱，Activision绝不可能让这个超级巨作系列有任何意外。所以今年的《MW3》在以IW为开发主力的同时，还增加了另外两个工作室共同制作，那就是之前传闻的Sledgehammer和Raven工作室。这是《COD》史上制作规模最庞大的游戏，其游戏规模也将创造FPS史上的新记录。首个预告片中，可以看到在曼哈顿、伦敦、巴黎、柏林等国际大都市爆发的全面战争，第三次世界大战即将爆发！

文 清国清城 编 星夜 美编 NINA

COD 现代战争3	Activision		主视角射击
多机种	Call of Duty：Modern Warfare 3		美版
	预定2011年11月8日发售	多人在线	售价未定
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：未定

纽约沦陷，引发世界大战

至截稿日为止，Activision官方公布的《COD：MW3》信息只有一段预告片和面向媒体记者进行的两个关卡演示。但是在此之前，美国Kotaku网站获得了该作泄漏的大量资料，甚至包含整个游戏的流程。这是业界罕见的泄密程度，Activision官方对于这些泄密信息的回应是“部分正确，部分失实”。根据官方预告片中描绘的各大城市战争场面，泄密资料中关于游戏流程的描述准确性应该是很高的，不过也不排除游戏开发后期临时改动的可能。

据报道，《MW3》的故事发生在《MW2》之后，俄罗斯的军队进入了美国，极端民族主义者Vladimir Makarov在逃，Soap与John Price受伤，与俄罗斯线人Nikolai一起逃亡。游戏第一关是在印度，上述三人遭到Makarov军队的袭击，而玩家扮演的是Nikolai的手下Yuri。最后一行人乘坐直升飞机逃出了危险地带。







▲在911十周年之际，“毁灭纽约”却成为很多游戏的热门题材。

接着是曼哈顿关卡。俄罗斯的舰队已驶入哈德逊河，并且从那里发动了对纽约的全面袭击，著名的无畏号航空母舰似乎在此战中被摧毁。美军派出了三角洲部队进行反击，玩家扮演三角洲部队战士Frost在Sandman的带领下作战，目标是摧毁纽约证券交易所大楼顶上的信号干扰塔，为美军的反击扫清障碍。之后三角洲部队坐着黑影直升机撤出，途中消灭了敌人的多架直升机。接着要赶到码头，潜入海底，炸掉试图与地面部队展开联合袭击的俄罗斯潜艇。

©2011 Activision Publishing, Inc. Activision, Call of Duty, and Modern Warfare are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved.

伦敦毒气爆炸，战火烧遍欧洲大陆





纽约关卡之后，将直接跳到半年后。此时俄罗斯总统似乎正努力与美国签署和平条约。玩家扮演一个俄罗斯士兵，任务是保护总统顺利签约。飞行途中飞机遭到劫持，敌人要绑架总统和他的女儿。结果总统被绑，而女儿成功逃脱。Makarov 发誓要阻止和平条约，试图从总统头口中获得核弹的发射密码，向美国发射核弹。

迪拜最终决战

之后 Yuri 将带队前往 Makarov 位于捷克某群山间的总部，他们发现 Makarov 已经绑架了俄罗斯总统，正为获得核弹发射密码而进行逼供。Makarov 还发现了总统女儿的所在位置。于是一行人即刻动身前往柏林，阻止 Makarov 的人绑架总统女儿。此时柏林已处于战火之中，而总统千金最后还是被抓走了。

下一个任务是 Frost 随着一支特遣部队前往克里姆林宫，虽然此战解救了人质，但 Makarov 再次逃脱。游戏的最后一战将会发生在迪拜，Yuri、Price 和 Sandman 强攻重兵把守的酒店，最终找到 Makarov 并将其击毙。

据称在游戏结束之后，当制作人员名单播放完，也会有附加关卡，将会在战火燃烧的华盛顿进行战斗。游戏总共会有大约 15 个任务，流程会比前几作长得多。之前留下的很多悬念都会在本作中找到答案。



海豹突击队第六小队出击

最近的泄密资料中还有一段音频，其中一句台词引起了广泛关注："海豹突击队第六小队被派进来了，但是他们在进军中途阵亡过半。我们必须在俄罗斯发动反击之前迅速出击。"

前段时间美军击毙本·拉登，负责此次行动的海豹突击队第六小队成为美国人的超级英雄，所以这支队伍的加入引起各界关注。这支队伍是否在拉登被击毙后为制造话题而临时加入的呢？其实也不一定，因为在《MW》第一作中就提到过这支部队。不过善于制造话题的 Activision 相信不会放过这么好的题材，可能会因此给海豹突击队第六小队增加戏份。其实就算没有这支队伍，《MW3》也注定会在主流媒体间引发论战，主线剧情中涉及了太多敏感话题，而且对于无辜平民被屠杀的描绘可能比起前作会有过之而无不及。伦敦议会大厦的毒气爆炸案就是一个必将引起争议的关卡。

▼伦敦毒气案预计将成为媒体的争议话题。



杂志库 ZAZHIKU.COM

之后切换到Price、Soap和Yuri的任务，地点是在南非，目标是搜寻Makarov。他们遇到了当地的军火商，得知Makarov要购买一批生化武器。于是一行人前往塞拉利昂，从非洲民兵手中夺走武器。

接下来玩家要扮演英国SAS部队战士，目标是阻止从伦敦某码头运出的大规模杀伤性武器。玩家将从伦敦地铁隧道内部一路追击，但最终满载几辆货车的爆炸物还是在议会大厦前爆炸了，并且释放了致命的化学物质。在这起事件之后，欧洲多个著名大都市与军事基地相继遭到大规模袭击。系列生化袭击事件为俄罗斯在欧洲大陆的军事闪电战敞开了大门。后来Price发现那位透露生化武器线索的军火商其实是在误导他们，于是他前往索马里将其抓获并进行审讯，之后得知Makarov的得力助手Volk正在巴黎策划恐怖行动。

然后将会转到德国汉堡，玩家将扮演一位美国坦克手，任务是击退俄罗斯装甲师的进军。在汉堡陷落之后，游戏会转回巴黎。这次控制的是Frost，在法国特种部队的帮助下，对Volk的地下基地发动攻击。在这个任务中，玩家也将从空中操作AC-130空中炮艇对Frost的地面行动提供火力支援。抓住Volk并审讯之后，得知Makarov将在布拉格的某酒店举行秘密会议。于是Yuri和Soap进入这座已经被俄罗斯控制的城市，在一座教堂的钟楼伏击了Makarov。但是Makarov不知从哪得到了风声，因而成功逃脱。Soap、Yuri和Price反而陷入险境……





20张多人模式地图

在这次的泄密资料中也包括多人模式的消息。据称本作总共会有20多张多人模式地图，至于最终是否会取消其中部分地图，以及是否会分为几个DLC提供下载，目前无法确定。本作将收录任务制的“特别行动”(Special Ops)模式，其中的地图又分为生存模式与任务模式两种。泄密资料中所述20个多人模式地图分别是：Alpha、Alps、Bootleg、Bravo、Brooklyn、Carbon、Coast、Dome、Exchange、Hardhat、Interchange、Lambeth、Meteora、Mogadishu、Paris、Plaza 2、Radar、Seatown、Underground、Village。





纽约关卡演示

Infinity Ward的Robert Bowling对纽约关卡进行了实际操作演示，这段DEMO较短，并未出现预告片中曼哈顿被轰炸的场面，而是一段普通的巷战。Frost朝纽约证券交易所大楼前进，途中已是处处断壁残垣，显然俄罗斯对纽约的大规模轰炸已是过去式。大街上俄罗斯的军队无处不在，街头有不少坦克，远处的枪炮声不绝于耳，看来纽约之战已全面爆发，三角洲部队只不过负责其中的部分任务。

在几乎沦为废墟的华尔街前进，与敌人激战的过程中，如果看一下路边商店橱窗里的电视机，会看到里面正在播放CNN的报道，记者称此战为“美国的最后抵抗”。Frost的行动至关重要，敌人设置的干扰塔导致美军的通信瘫痪，美军能否运用更先进的武器与技术夺回纽约，就在此一举。将干扰塔成功摧毁后，就可以使用Reaper无人机，通过便携电脑控制器发射制导导弹，以俯视视点将红色准星对准敌人。消灭敌人后有直升机来接，但战斗并未结束，玩家还要操作直升机上的格林机枪朝地面的敌人扫射。接着敌人的武装直升机出现，在纽约的高楼群之间展开激烈的空中缠斗，最后是在一座大楼的两边朝对方对射，敌机被击落，不过Frost的直升机也被击中，旋转着向下坠落……

伦敦关卡演示

伦敦关卡是Sledgehammer Games制作的，该公司创始人Glen Schofield进行了操作演示。玩家扮演SAS的Marcus Burns，在伦敦著名的金丝雀码头追击敌人。一开始是使用消音武器秘密行动，但是很快被敌人发现，然后开始激战。Burns跳上一辆AI伙伴驾驶的货车追击敌人，一路追到地铁站，追入隧道之中，还要时刻注意躲避迎面撞过来的地铁。这段DEMO的最后是以货车翻车结束，并未出现泄漏资料中所述的议会大厦毒气爆炸。



新Love Plus		Konami	模拟育成
3DS	NEWラブプラス		日版
	预定2011年秋	1人	售价未定
	无对应周边		

这个秋天，让我们一起恋爱吧——

文 九兵卫

美编 NINA



在FANS的期待之下，3DS版《Love Plus》终于揭开了其神秘的面纱，它的名字就叫做——《新Love Plus》。作为引起强烈社会反响的国民级恋爱游戏的最新作，平台变更为3DS的《新Love Plus》回到原点开始开发，所有内容均为全新制作。除了对应3D效果的显示模式，游戏的画面也大幅提升，更多有趣的互动功能凭借3DS的特殊机能得以实现。下面就让小编带大家走进本作，解析关于《Love Plus》的一切。

©2011 Konami Digital Entertainment

杂志库 ZAZHIKU.COM







新的服装与发型

既然是新作，FANS 最关注的首先莫过于女友们的新造型了。整体而言，三位女主角的发型并没有太大变化，基本沿用了系列一贯的风格，但在细节上却进行了微妙的调整；而变化最大的自然要数这次的新服装——十羽野高校的春秋季校服，新作的发售日定为今年秋季，因此这样的设定会给游戏带来更强的季节感。白色的胸巾搭配淡黄色的羊毛上衣衬托出女孩子们的温柔与可爱，最大的点睛之处在于女生们的袖子，即便是细节也到处充满了青春独有的腼腆与美丽。



小早川凛子

KOBAYAKAWA RINKO

CV：丹下樱

小早川凛子，图书委员会所属的高中 1 年级女生。在学校的时候总是带着耳机在听音乐，孤零零的性格让她并不擅长与他人接触。最初与主角相遇的时候，凛子同样也是比较冷漠。凛子的家族成员包括父亲漂介、后母洁美以及后母带来的弟弟。

来自画师的话 凛子依然保留了非左右对称的发型，去掉了原本微微翘起的发梢，但整体感觉更成熟了。



高岭爱花

TAKANE MANAKA

CV：早见沙织

学业优异并且体育万能的高岭爱花和主角同级，是一名才色兼备的可爱女生。或许因为太过完美，爱花的男生朋友并不多，甚至连一些女生也刻意地回避她，生活中有些寂寞。虽然爱花也想努力去改变，但对她的性格来说有着不小的难度。爱花的家庭环境很好，和父亲仁以及母亲珠深一起和睦地生活。

来自画师的话 因为爱花的发型还是被设定为马尾，所以要想让人产生新鲜感很难，于是我尝试了比较王道的青春系风格，发带也更为小巧。



姐崎宁宁

ANEGASAKI NENE

CV：皆口裕子

宁宁和主角在同一家快餐店打工，同时在学校中也是比主角年长一级的前辈。因为喜欢照顾别人，所以经常被周围的人所依赖。不过在宁宁的内心深处，她也一直渴望寻找到能让自己去依赖的人。宁宁的家族成员在前作中并未公布，新作中即将登场。

来自画师的话 为了让宁宁的头发更加自然，我参考了现实生活中的发型，头发的质感有了明显变化。

ZAZHIKU.COM

3DS版的全新要素

对应横竖显示的画面

本作中女生的造型焕然一新，而借由3DS的技能提升，游戏的画面表现力也上升到一个全新的层次。女主角们的3D建模更加圆滑逼真，各种难忘的瞬间也会更令人心动。不过，3DS版《Love Plus》最大的变化无疑还是大家都非常关心的3D显示机能。当玩家将主机横着拿在手中时，游戏画面会以横屏方式显示，打开3DS的3D开关，跃然而出的女友们就会以3D效果呈现在玩家的面前。除了新增的横屏显示，游戏同样保留了传统的纵向显示与操作方式，玩家随时可以根据自己的需要自由进行切换。

▶下雨天和女友共撑一把伞的滋味会是怎样呢？





更为丰富可爱的表情

由于画面表现力的提高，新作中女生们的表情也变得丰富可爱，生活中喜怒哀乐的情绪都如实地在游戏中被还原出来，玩家与女友之间的距离被进一步拉近，女孩子们的一颦一笑都将深深的印刻在绅士们的心中。除了通常的游戏画面可以开启3D效果，本作中所有收集到的特殊CG同样可以3D显示，恋人之间的回忆也会因此变得更为真实。

◀即便是一个小小的动作也同样能俘获玩家的心。





▲和女生一起体验单车的浪漫之处。

更写实的日常生活

通过目前已经公布的画面，细心的玩家应该会发现不少有趣的地方。例如玩家在和女生上学放学的路途中出现了下雨的天气，这时女生们就会撑起一把雨伞。除了天气的变化，游戏中玩家还可以和女友一起骑自行车上学，甚至连女生们上学背着的单肩包也被真实的还原，愈发写实的日常让玩家感到更具有个性也更充满真实感的女友。



◀女友背包上的小饰物也充满个性，凛子的徽章和挂饰是不是很可爱？

将礼物穿戴在身上

玩过前两作的玩家都知道，在游戏中只要在特定的时间前往购物街就可以选择各种各样的礼物并送给自己心爱的女友。在新作中这一系统同样存在，而且更令人兴奋的是，女生们将亲自穿戴上由玩家赠送的这些礼物，一起散步、用餐或是约会。当女友在左手无名指戴上由你赠送的戒指，那一刻的幸福之情自然溢于言表。





杂志库 ZAZHIKU.COM

具有识别机能的女友锁

“女友锁”系统是利用3DS摄像头实现的一项全新识别机能。当除玩家以外的陌生人打开3DS进入游戏时，女友会对操作者进行识别并判断出其并非是玩家本人，她们会向操作者反问：“请问您是谁?”、“是他的朋友之类的吗?”类似于手机的屏幕锁功能，如果未能通过“女友锁”系统的识别，操作者是无法继续进行游戏的。



介绍自己的女友

为了增加女友与现实生活之间的互动，新作中还加入了将自己的虚拟女友介绍给朋友或者家人的功能。在这一模式下，玩家可以将3DS向不同方向倾斜旋转，从不同角度注视女生。此时，女友与他人之间的对话也并非单纯的一问一答，而是相互接着话茬的互动对话。顺利的话，女友便会记住对方的名字和长相并与其成为朋友。





女生之间的互动

作为一款育成游戏，通信功能同样是必不可少的。《新Love Plus》在前作的基础上全新增加了女生之间的互动内容，进行通信并相互交换资料后，玩家的女友们就会成为朋友。当关系发展到一定程度，女生们甚至会一起结伴外出游玩，她们会将游玩时拍摄的照片发送给玩家，在女生们交往的过程中也会有一些特殊事件发生！

来自制作人的话



《新Love Plus》制作总监 内田明理

《新Love Plus》制作人 石原明广

《新Love Plus》中“新”的含义

内田：新作的机种从NDS变为了3DS，我们推翻了以前内容，从头开始制作了这款完全意义上的新作，所以突出“新”这个字。虽然是完全新作，但三名女主角本身并没有改变，前作的玩家在新作中可以进一步加深和女友之间的关系。

石原：本作的人物设定采用了全新的春秋季制服，这样的羊毛衫以前在游戏中是没有的。而发型方面，我们将前作原有的发型全部重新制作，并且加入了很多新的发型，目的就是为了给各位带来只属于玩家自己的女友。

借由3DS首次实现的新功能满载

石原：除了目前已经介绍的女友锁等新要素，游戏中还有更多的新机能有待公布。这些机能绝大多数都是首次在3DS上进行尝试与运用，我们在开发的过程中也和任天堂的工作人员一直进行着紧密的合作。

内田：说到女友锁的功能，制作的时候下了很大工夫。这项识别技术非常人性化，即使我们摘下眼镜或者戴上帽子之类的，女友依然会对玩家进行正确的识别，甚至是玩家突然剃了胡子也完全没问题。（笑）

将女友引荐给周围的人

内田：这个功能真的很有趣，从与朋友初次见面到相识相熟，女友的聊天问题也会发生变化。再次与朋友相遇时，女友就会说出“XXX好久不见”这样的台词，非常自然亲切。

石原：玩家在游戏中甚至可以将女友介绍给自己生活中的家长，不过我相信这一定需要相当大的勇气（笑）。我们的出发点是通过这样的交流来进一步推动“Love Plus”文化的影响力与认知度。

关于3D效果

内田：新作加入了全新的横屏显示方式，目的就是为了让大家体验3D效果的乐趣。游戏中所有的画面几乎都是有3D效果的，玩家随时可以在横屏与竖屏两种模式之间切换。竖屏显示虽然没有3D效果，但是更符合老玩家的视觉习惯。

石原：前两作中登场的所有CG，我们也在调整之中，玩家浏览这些CG时同样可以看到3D的效果，感觉一定会很棒。

可以继承前作的存档

内田：不少玩家前作玩了很长时间，所以我们向大家保证新作也会提供了继承存档的功能，只是继承的方法会与《Love Plus+》有所不同。由于3DS配备了SD卡插槽，我们打算将其作为保存记录的装置。

石原：本作是系列的第三作，我们为一直以来支持系列的老玩家准备了丰厚的存档继承奖励，也算是一种回报吧。



杂志库 ZAZHIKU.COM

文 奈落 美编 NINA

1998 年在 N64 上登场的不朽名作，也是系列历史上评价最高作品之一的《时之笛》，终于在 3DS 上复刻重生。电子游戏诞生以来，优秀的作品不胜枚举，但是如果有一些作品能被称为“神作”的话，《塞尔达传说 时之笛》必是其中之一。这款游戏可以说是冒险游戏的典范之作，其中的解谜和关卡设计影响了后世无数作品。更有多位现在叱咤风云的天才制作人坦言，《时之笛》是给他们影响最大的作品。



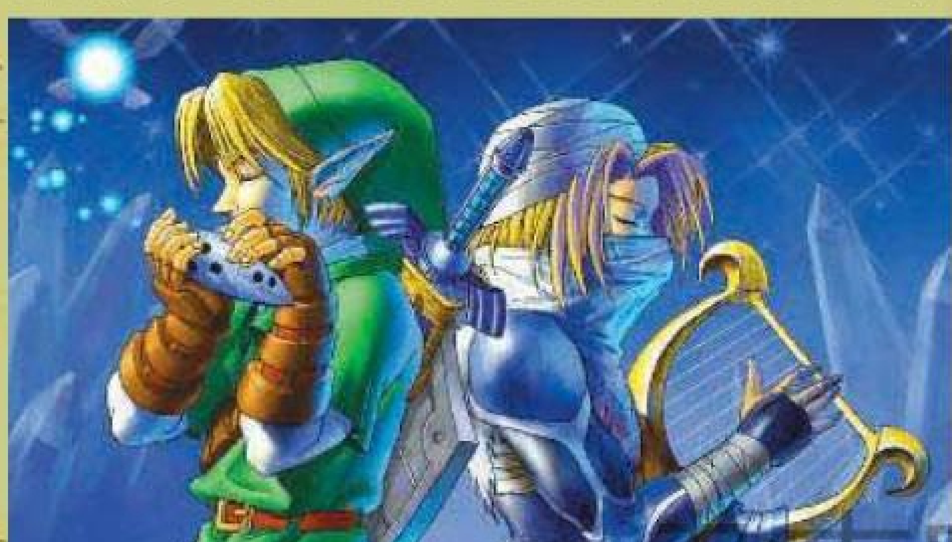
塞尔达传说 时之笛 3D		Nintendo	动作角色扮演
3DS	ゼルダの传说 时のオカリナ 3D		日版
	预定2011年6月16日	1人	4800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

经典重生 回味无穷



本作的故事发生在一个被称为海拉尔的世界，诸神的遗产“三角力量”被盗贼王伽侬多洛夫据为己有。邪恶的盗贼王想凭借三角力量征服海拉尔，而就在此时，被海拉尔大地选中的少年勇者林克毅然拿起手中剑，穿越时空与其展开了宿命的战斗。

“穿越时空”是本作的主题，林克将获得时之笛，拥有往返过去与现在的能力。冒险的开始阶段林克还是一个小小少年，某个机会从青梅竹马的好友萨莉亚手中接过传说中的时之笛，随即离开故乡前往未知的海拉尔大陆。在时之笛的引导下，林克历经冒险，渐渐成长为一名青年，在时空中往返冒险，最终挑战伽侬多洛夫。



©2011 Nintendo

杂志库 ZAZHIKU.COM





“《塞尔达传说》系列”游戏中最为人津津乐道的就是丰富有趣的解谜。本作的解谜设定很多都和穿越时空有关。比如少年时代的林克发现了一些道具，却并不能使用……这时就要来到青年时代，已经成长为大人的林克自然就会使用那些道具啦。再比如大人的林克发现有些地方太狭窄过不去，此时切换为少年版就能轻松过去。玩家在两个时空的行为会彼此影响，从而衍生出很多有趣的谜题。

◀小小林克才能穿过的密道!

全新玩法 全新体验

此次移植 3DS，任天堂根据 3DS 的特性，对游戏的操作和界面设计乃至谜题都进行了修改，争取让玩家们感受到全新的《时之笛》！在游戏的迷宫中会有很多难缠的敌人和费解的谜题。林克要运用炸弹、弹弓、回旋镖等等经典道具杀敌解谜，不断推进冒险。





拜主机内置的陀螺仪所赐，玩家还可以直接变成林克的视点来观察世界，此时移动 3DS，可以自由地模拟林克的视点。这些全新的体验让本作焕发出现的魅力!





既然是重制版，全新的要素自不待言，首先画面会自然地一分为二，下画面表示地图和道具菜单等等，上画面是支持裸眼 3D 的主画面。玩家可以通过触碰下画面变更装备、使用物品，让游戏的节奏更流畅。



新手高手 乐在其中



▲调查这块石头就不怕卡关啦!





如果我在迷宫中遇到打不过去的敌人怎么办？如果谜题太难我总也想不到解决方法怎么办？如果我玩着玩着不知道去哪了怎么办？相信有不少新手玩家都对这些问题头痛。本次移植版有一个对新玩家来说特别有利的系统——游戏中会有一种叫做“预见之石”的东西，调查之后就能选择观看各种提示视频咯！这样一来无论谁都能愉快地享受游戏乐趣了。



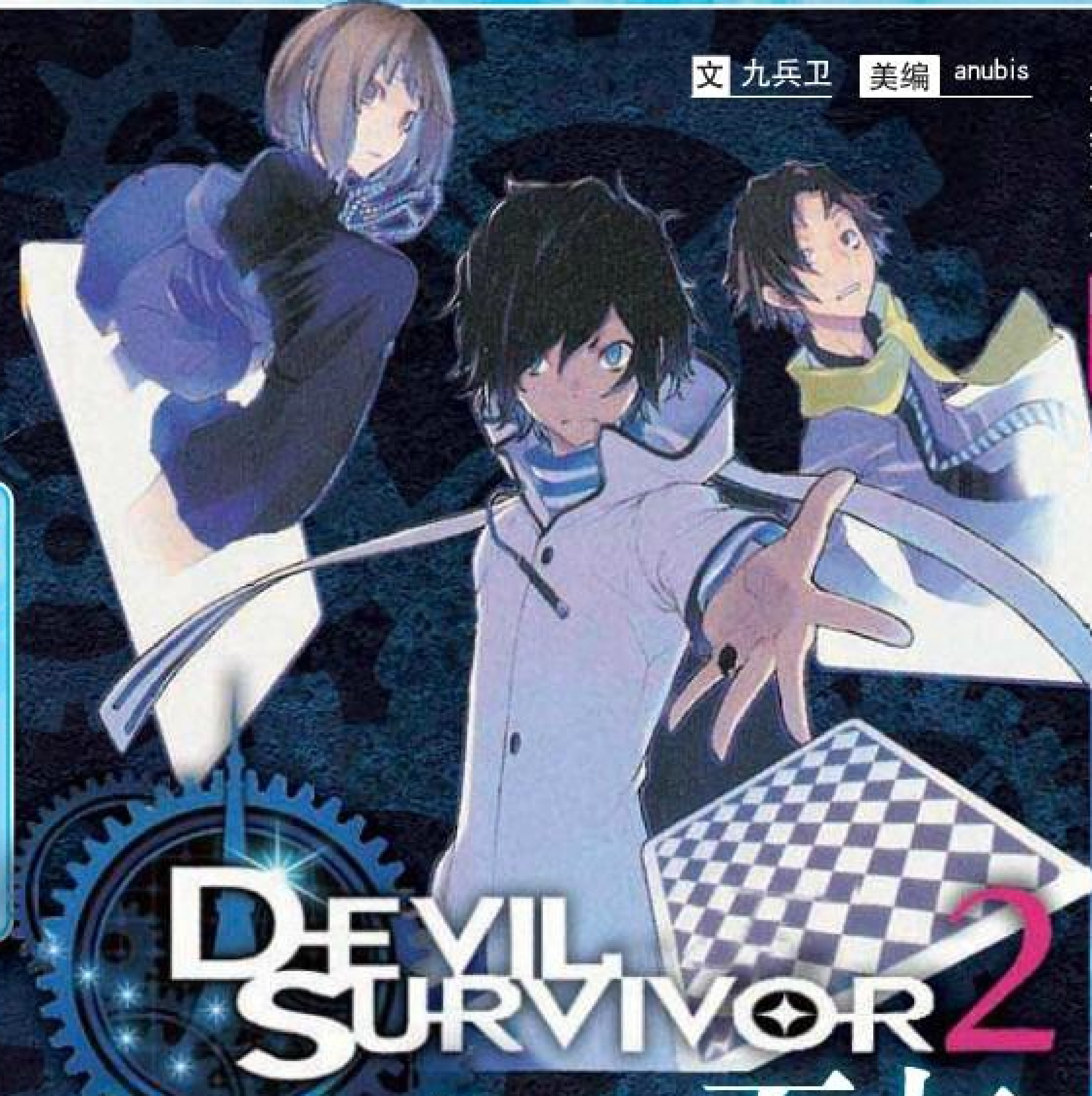
如果我是超级高手怎么办？不要紧，本作通关后准备了另一个模式——“里塞尔达”（注：此模式其实就是 2002 年《风之杖》预约特点中附带的《时之笛 GC》中的高难度模式）。“里塞尔达”的一切都是镜面的，谜题会和本篇大不一样，敌人种类和配置也会大大不同。最挑战的是此模式中受到的伤害是本篇的两倍。高手们一定不要错过这个模式!

杂志库 ZAZHIKU.COM

文 九兵卫 美编 anubis

作为近年来 Atlus 的原创作品之一，《女神异闻录 恶魔幸存者》以极高的素质以及独特的玩法获得了新老玩家的一致好评。系列最新作去掉了“女神异闻录”的光环，而是以独立的标题命名续作，也足可见制作小组对于游戏本身充满了信心。《恶魔幸存者 2》的舞台将不在局限于东京，游戏中登场的恶魔数量也有大幅提升，实在令人非常期待。

恶魔幸存者2		Atlus	策略角色扮演
NDS	デビルサバイバー2		日版
	预定2011年7月28日	1人	售价未定
	无对应周边		



为了求生而与恶魔缔结契约吧！



Story

笼罩日本全境的危机突然降临！
那是从某个平静的周日开始的意外事故……
袭击日本全境的神秘侵略者——七星。
每隔一天，侵略者们就会到访一次，
不断将人类推至绝望的深渊。

生死存亡之际，13 名与恶魔缔结契约的人挺身而出，
与神秘的侵略者展开斗智斗勇的战斗

而此时距离世界终焉的来临，只剩下最后的 7 天——





◀战斗中对自己的仲魔下达不同的战斗指令。



▲木曜（星期四）的侵略者——阿里奥托。

魅力无穷的战斗部分

“《女神》系列”的战斗系统一直是众多老玩家津津乐道的话题，继承了优良精髓的本作也不例外。和本篇不同的是，《恶魔幸存者》的战斗部分采用任务制的 SLG 游戏方式，玩家可以指挥我方多名角色在地图内进行移动或者攻击等行动。老玩家应该都知道，“弱点攻击”从来都是“女神”作品中战斗部分的特色所在，在本作中只要玩家正确针对敌人的弱点发起有效攻击，战斗回合就会自动增加，这就是独特的“Extra Turn”系统。



▲玩家在场景内可以像战棋游戏一样自由行动。

关键词

侵略者 七星

游戏中这些名为“七星”的神秘侵略者与其说是来自异世界的生物，倒更像是某种尚未被人类认知的物体或是机械。它们体型巨大，破坏力惊人，拥有足以毁灭世界的庞大能量。很多人看到这里，一定觉得它们和我们熟悉的《新世纪福音战士》里的使徒非常相像，没错，它们都出于同一设计师鬼头莫宏的笔下。

人设
ヤスダスズヒト
代表作：《无头骑士异闻录》、《夜樱四重奏》

侵略者设计
鬼头莫宏
代表作：《地球防卫少年》、《EVA 新剧场版 破》、《星星公主》

音乐
伊藤贤治
代表作：《浪漫沙迦》系列、《圣剑传说》系列

导演
高桥慎二郎
代表作：《女神异闻录 恶魔幸存者》

艺术导演
古东晃子
代表作：《真・女神转生III》、《女神异闻录 恶魔幸存者》

登场人物介绍



志岛大地
和主角就读于同一所高中的18岁高三学生，也是住在主角家附近从小便一起玩耍的死党。很时髦的志岛性格开朗，从不喜欢对某个问题刨根究底，凡事总是随性就好。和主角同样被卷入事件的他也获得了可以召唤使魔的特殊能力，原本宁静的高中生活就此一去不返。

主角
本作的主角是就读于都内一所高中的普通高三学生。在模拟考试结束回家的路上，途经地铁大厅的主角被卷入事件当中并觉醒为"恶魔使"，获得了召唤恶魔的特殊能力。在生死攸关之际，主角被迫与名为"七星"的袭击者进行战斗，愈发陷入这无法脱身的神秘事件中。

新田维绪
才色兼备的新田维绪也是和主角同一所学校的高三学生，在校园中是无数同龄人暗恋和追求的对象。即便如此，维绪的性格依然非常随和，很少会对周围的人强人所难。成为恶魔使之后，维绪和主角以及志岛一起展开行动，以求尽快逃离这恐怖的梦魇。

全新引入的新系统 因缘

包括目前已经公布的三名主要角色在内，游戏中一共有多达13名恶魔使。主角在与这些不同性格、不同经历的人的交流过程中，人物关系将逐渐加深，这就是本作的全新系统——"因缘"。"因缘"的加深有利于解开不同的特殊能力，而这些能力会在战斗中起到重要且积极的效果。





▲对话中的选择分支将决定人物关系的走向。
◀突如其来的变故带来的是惊恐与绝望。

两倍于前作的登场恶魔！



▲仲魔合体以及恶魔全书等经典要素在本作中一个都不少。



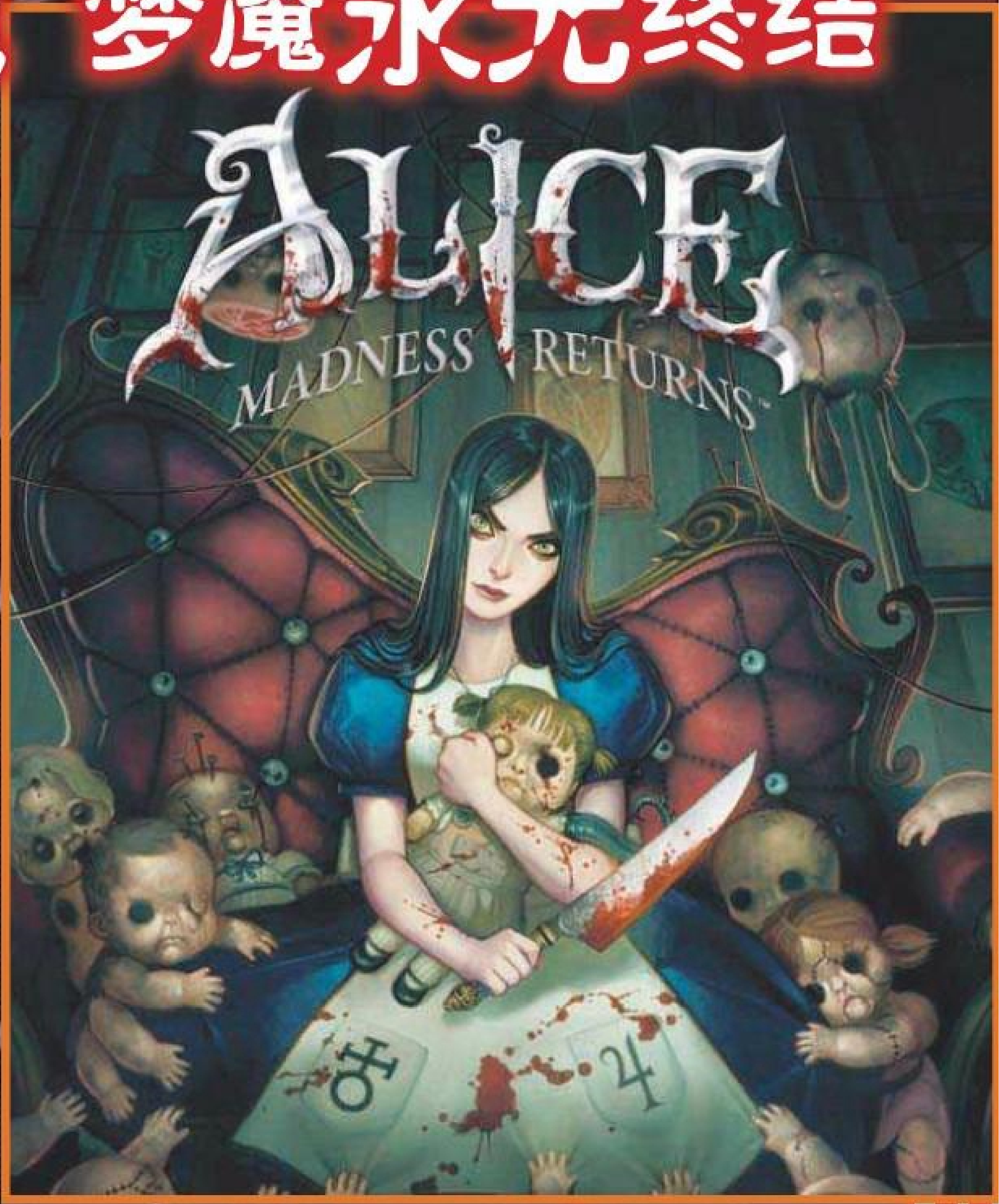
▶数量众多的恶魔对系列FANS有极大的吸引力。



本作中召唤恶魔既非通过咒语，也无需借助于某种仪式，主角们只要运行所持手机内的一个"恶魔召唤程序"，就可以当即召唤出恶魔使其听从自己的指挥进行作战。而作为新作的一大卖点，《恶魔幸存者2》的登场恶魔数量将达到前作的两倍以上！拍卖恶魔的"恶魔竞拍"、恶魔互相合体的"邪教之馆"以及经典的"恶魔全书"等众多要素也将一一收录在游戏中，对恶魔设定以及收集要素感兴趣的玩家一定会满意。



少女重归魔境 梦魇永无终结



早在11年前的2000年，EA曾经在PC平台发售过一款另类恐怖3D动作游戏——《爱丽丝梦游魔境》。从标题就可以看出，这是以路易斯·卡罗的著名儿童文学《爱丽丝梦游仙境》为故事原型进行改编的作品，但不同于原作小说和迪士尼动画版的清新童话风格，在《爱丽丝梦游魔境》中，女主角爱丽丝身穿染满鲜血的洋裙、手持菜刀一路虐杀红心女王派遣来的各色敌人，番茄酱四溅、残肢断臂横飞的场面比比皆是，结局更是出人意料地惊奇。

作为一款使用电脑键盘来控制人物战斗的动作游戏，《爱丽丝梦游魔境》的操作相当僵硬不适，高难度的游戏系统更是将不少休闲玩家拒之门外。但另一方面，其不落俗套的关卡设计、具有极高哥特艺术价值与丰富想象力的美术设定以及虽然阴暗却并不颓废的剧情却也令无数核心玩家为之痴迷，发售后数年间一直保持着畅销水平，截止到目前为止已在全球累计发售了150万套之多。

游戏的热销曾令EA一度萌生拍摄电影的念头，但电影版权在数年间几度易主却仍未能着手开拍，而随着提姆·波顿的电影《爱丽丝梦游仙境》上映，《爱丽丝梦游魔境》改编电影的可能性更是无限接近于零。不过对于游戏制作人American McGee而言，他的“爱丽丝之梦”却从未终结。十年之后，他携带着他在中国上海设立的游戏工作室“麻辣马”与老东家EA一起联手发布续作《爱丽丝 疯狂回归》，同时对应PS3、X360和PC三大平台，誓要将恐怖童话的经典继续传承下去！今年6月，让我们再度沉醉于爱丽丝的刀光血影之中吧！

多机种	爱丽丝 疯狂回归	EA	动作
	Alice Madness Returns		美版
	预定2011年6月14日	1人	59.99美金
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：18岁以上

本作剧情



战胜红心皇后之后，爱丽丝的精神状态趋于相对稳定的状态，终于得以离开精神病院，过回普通女孩的生活。但是父母在火灾中身亡的创伤记忆仍在困扰着她，长久以来，她一直认为火灾是猫咪打破壁炉附近的油灯导致的意外，可是渐渐苏醒的记忆却在暗示着她真相并不是那么简单。来自记忆的压力导致爱丽丝开始产生幻觉，于是她再度逃回自己的内心世界——仙境去寻求安全。然而仙境也遭到污染扭曲，爱丽丝如果还想保留她的理智就必须在仙境中寻找让家人死亡的真正原因。



同前作一样，爱丽丝的第一把武器就是菜刀。按照过往惯例，扑克杂兵依旧可以被菜刀肆意肢解，而在次世代主机强大的机能渲染下，这一过程将更加血腥刺激。除菜刀外，目前已知的武器还包括胡椒瓶、茶壶和玩具马，前作中的爱丽丝共计能使用9种武器，本作的武器总数应该会在前作之上。





回忆

©2011 Electronic Arts Inc

仙境被划分成若干个地图区域，每个区域都有独特的主题风光。爱丽丝最先造访的，是一座盛开着缤纷鲜花、植被繁茂的原始森林，和煦的阳光穿过枝叶铺撒在草地上，缓缓流淌的小溪闪烁着斑斓的光芒。如此美景的确配得上“仙境”的称号，但很快这幅美景也将不复存在。游戏的基本流程是打怪杀敌＋解谜，遇到不知该如何前进的情况时，按下特定的按键，画面上就会浮现出提示。而在前作中出场过的柴郡猫也将在关键时刻出现引导玩家前行。出色的场景设定依旧是本作的最大亮点，众多颠覆传统关卡设计的理念将“奇幻”二字演绎得淋漓尽致、美不胜收。



▲爱丽丝最初抵达的场景。

▼乘风飞翔的爱丽丝正在前往前方由扑克牌搭建而成的城堡。



▶二段跳和滑行的引入令游戏变得简单不少。





▲令人惊讶的是，官方截图中居然出现了日本浅草寺的画面，这是什么穿越？

人物移动方面，除了基本的跑与跳外，还增设了二段跳和回避功能，降低了一些游戏难度。从试玩影像可以看出，本作在人物动作的修饰上借鉴了不少当今一流的动作游戏，例如爱丽丝使用二段跳时，她的脚下会纷飞出许多树叶，下落时身体周围也会被旋风所包围，并能够向前滑翔一小段距离；完美回避敌人攻击时，爱丽丝的身体会幻化做无数的蓝色蝴蝶，有点类似于《猎天使魔女》中贝优尼塔变成蝙蝠的设定。打倒敌人后能入手“玫瑰花瓣”和“牙齿”这两件道具，可用来回复体力、升级或购买道具。另外还能拾取到“记忆的片断”，将这些碎片拼凑到一起将会一步步揭示爱丽丝亲人死亡的真相。

战斗方面，并不是一味地对敌人发动猛攻就可以的，每一种敌人在背后均有着相应的弱点，而这一弱点是从正面无法被攻击到的，玩家需要不断在场地内移动，利用场地特点并合理使用各种武器寻找可乘之机。例如引诱敌人对自己发动进攻并加以回避，成功后敌人的武器就会插入地面暂时无法拔出，此时爱丽丝就能绕到它的身后攻击其弱点了。

■超人气的柴郡猫也会继续登场哦！





前作介绍



▲《爱丽丝梦游魔境》的菜单画面。

《爱丽丝梦游魔境》于2000年10月6日发售，拥有《American McGee's Alice》和《Alice In Nightmare》两个英文原名。制作人为American McGee，使用id Tech 3引擎开发，最初曾计划于PS2平台推出，但后因故取消。故事背景设定为爱丽丝从不思议之国归来后，尚且沉浸于奇妙之旅的喜悦中的爱丽丝遭遇到了人生的重大变故——某天深夜，她的家发生原因不明的火灾，双亲皆在火灾中身亡，惟一幸存下来的爱丽丝也因为这起事故而封闭了自己的内心，变成了一个对外界毫无反应的病人，在精神病医院的病床上一躺就是十年，这期间陪伴在她身旁的只有一只破旧不堪的兔子玩偶。十年后的某日，兔子玩偶突然获得了自我意识，指引着18岁的爱丽丝重回仙境，然而此时的仙境却已然是被各种魔物恐兽占据的荒废世界。为了令仙境重回美丽，爱丽丝拿起了武器开始讨伐敌人。当她历经千难万险来到最终BOSS红心皇后的面前时，才明白仙境其实是自己的内心世界，仙境会遭到污染起因于火灾所留下的创痛，红心皇后正是自己负面情绪的化身。了解到真相的爱丽丝勇敢地消灭了化身为黑暗的另一个自己，并迎来了十年来第一个阳光明媚的早晨。

《爱丽丝梦游魔境》的故事与提姆・波顿的电影《爱丽丝梦游仙境》有着不少相似之处，但两者之间并没有明确的干系。实际上，“重回仙境”这一题材曾经被很多作品使用过，American McGee也并不算是首开先河者。只能说American McGee在此基础上做出了自己的风格，在阴郁压抑的仙境中，爱丽丝肢解的并不仅仅是敌人，还有我们的童心。

TIPS PS3和X360版的《爱丽丝 疯狂回归》将免费赠送《爱丽丝梦游魔境》高清版的下载码，让玩家在次世代主机上重新体验初代的乐趣。游戏发售后，还将陆续放出一些爱丽丝服装的付费下载，价格尚未确定，但可以肯定的是这些下载洋装将附有特殊功能。

3DS应援团

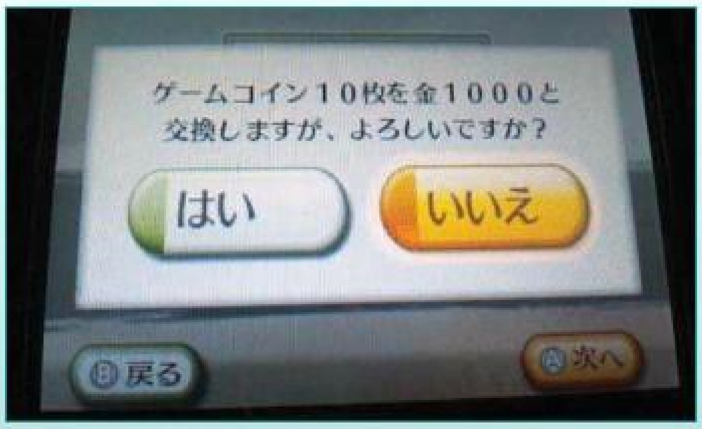
网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩





某天众编开会讨论杂志新增栏目的事宜，老编突然问道：“我在玩 3DS 时总会看到提示花费游戏币购买神马神马东西的提示，这个游戏币到底是干什么用的啊？”我忍不住回答了一句“跟计步器联动……”还没等我说完，老编立刻说：“好！你就是二楼楼长！”（不明白这句话的同学请去看《大腕》这部电影）……于是，从本期开始，《3DS 应援团》这个栏目将由小八我来主持，欢迎读者们多多捧场！

游戏币获得方法



游戏币是针对 3DS 的计步器功能开发的小奖励系统。具体操作相当简单，只要玩家保持 3DS 处于合盖开机状态（休眠亦可）并带着 3DS 移动，每走 100 步就能获得一枚游戏币，每天最多可获得 10 枚（也就是 1000 步），游戏币累计总数不超过 300 枚。虽然 1000 步的数字听起来很大，但其实大多数情况下不用刻意去做也能达成这一目标。一般来说成年人一步的距离大约是 60cm，对于每天基本是在学校——家或是公司——家这两点一线间往来的玩家来说，两点间距离只要在 300 米以上就完全 OK 啦！如果没有完成也不要紧，上下晃动 3DS 同样能增加步数，区别仅在于你是运动了脚还是运动了手……

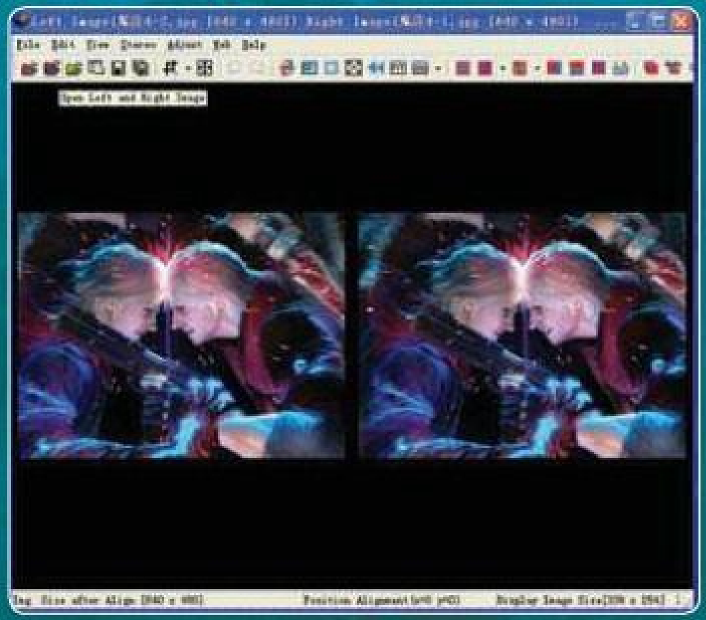
说完获得方式，接下来就讲一下游戏币的作用。游戏币主要是用来购买 3DS 游戏（包括插卡游戏和内置游戏）的角色、关卡、道具等等，例如在 AR GAMES 中，如要开启特殊的游戏箱子，就需要花费游戏币，在《超级街霸 4 3D》中亦可用于购买人偶。由于游戏币获取的途径非常简单，为避免出现“恶意刷币”的现象，每日的上限仅为 10 枚，总上限为 300 枚，所以积攒无益，能花就花吧！

自做3D图片

在讲解如何自做 3D 图片之前，让我们先来了解一下 3D 图片的原理。众所周知，我们是靠着两只眼睛在观察同一事物时产生的水平视差形成空间立体效果的。无论是 3D 电影还是 3D 照相机，都是模拟了人眼观测事物的方法，通过两个摄像头分别记录下两个略带水平视差的画面，再通过技术手段使观看者的左眼只能看到左侧摄像头获取的画面，右眼只能看到右侧摄像头获取的画面，从而使得大脑神经产生三维立体的视觉效果。了解到这一点，自做 3D 图片就不是什么难事了。

首先制作两张存在水平视差的图片。打开 photoshop，新建一个 640×480 的画布，将你想要制作成 3D 图片的 2D 图片拖放进这个画布中，并调整好大小。注意要在右侧多留出来一点点图片位置，方便制作右眼的图片。将左眼的图片保存后，把图片稍稍向左侧移动一些，再保存成另一张图片。这样，两张存在水平视差的图片就制作完成了。

接下来需要用到一款 3D 图片制作软件——StereoPhoto Maker（该软件完全免费且不用安装，能够很容易在网上找到）。如图所示打开“Open Left and Right Image”选项，选中刚才制作的两张图片打开，之后点击左上角的 File，选择“Save MPO File”，保存为 mpo 格式。将这个 mpo 格式的图片与任意一张 2D 图片全部更名为 HNI_xxxx（xxxx 为四位数字），后放入 3DS 的 SD 储存卡的 \DCIM\100NIN03 这个目录下，之后就能在 3DS 的相册中欣赏到自己制作的 3D 图片了。当然，平心而论，这些制作出来的 3D 图片是没办法与用 3D 摄影机拍摄出来的真・3D 照片相比的，所以各位玩家也不要因为效果不尽如人意就控诉小八坑爹 orz。建议大家在选择图片时，尽量不要选用 2D 动漫图，诸如像《最终幻想》、《生化危机》这种大作游戏的图都是不错的选择。



3DS系统更新前瞻

对于这台以裸眼 3D 为卖点的次世代掌机，想必大多数玩家还没有体验或接触过。实际上现今的 3DS 主机在系统的使用上还有很多不尽如人意的地方，这也让不少已经购买了 3DS 的玩家质疑目前的这台主机只是一款半成品。任天堂本打算在今年的 5 月底对 3DS 的系统进行一次比较大的更新，但由于一些原因，任天堂将这次更新推迟到了北京时间的 6 月 7 日，而这一天也正是任天堂 E3 发布会（北京时间 6 月 8 日 0 点）的前一天，所以我们有理由相信任天堂会将此次更新作为 E3 发布会上介绍 3DS 时的主要内容。对于已经购买了这台主机的玩家，也一定会对此次的更新抱有不小的兴趣，所以在本期“软硬兼施”的硬件短波里，我们就先来介绍一下 3DS 此次更新的重点内容 eShop，同时也让未购买 3DS 的玩家对主机能有更进一步的了解。感兴趣的读者可翻至“软硬兼施”栏目阅读相关内容。



ZAZHIKU.COM

擦肩通信

如果问 3DS 除了插卡游戏外，还有什么是最能让玩家们上瘾的，自然莫过于擦肩通信。甚至可以说，正是因为有着擦肩通信的存在，才使得 3DS 在游戏匮乏的现阶段仍然能有众多玩家沉迷于其中。

其实在 NDS 时代，任天堂就曾经尝试在游戏中引入擦肩通信，最有代表性的就是《任天狗》。玩家进入游戏后转为休眠模式，之后带着 NDS 上街就有可能会与同样开启着《任天狗》擦肩通信的狗爸狗妈擦肩而过，并在游戏中留下彼此的足迹。另外，《勇者斗恶龙Ⅸ》的擦肩通信总人次数在 2010 年 5 月 20 日突破了 1 亿，还曾入选吉尼斯世界纪录。但 NDS 的擦肩通信有一个最大的弊病就是玩家必须处于同一游戏中才能相互擦肩，由此也就限制了玩家相遇的可能。想当年小八也曾整天开着《任天狗》上下学妄图来一次“命运的邂逅”，无奈整整一个月一个人都没擦到……

进入 3DS 时代后，擦肩通信机能也随之大幅度进化，最大的改变就是擦肩通信不再捆绑于游戏当中，而是作为 3DS 自身的硬件而被搭载，因此擦肩将不会继续受限于游戏软体，即使多名玩家在同一区域内玩着不同的游戏，也同样可以擦肩成功。即便不是在打游戏，只要处于 HOME 主菜单界面或是休眠模式也同样可以擦肩，一旦擦肩成功，主机盖子右上角的灯就会闪烁。

擦肩成功后，与你偶遇的这位玩家的 Mii 虚拟形象就会出现在你的“Mii 广场”中，你可以查看对方设定的基本资料、最后所玩的游戏、也可以用他们来玩“拼图之旅”和“擦肩传说”这两个小游戏。如果你能与这位玩家第 2 次擦肩成功的话，将会触发一些特殊事件，比如给予对方评价，或是发送私信给对方。当然，这些特殊事件都是建立在你们还有第 3 次擦肩的基础上的，否则无论是评价还是私信对方都是无法看到的。下面就简单介绍一下擦肩通信的设置方法：



STEP1： 开启无线通信开关，该开关位于机身右侧。不开启通信开关还想擦肩的人上辈子都是折翼的天使……

STEP2： 在“Mii STUDIO”设置自己的 Mii 头像，可以通过 3DS 的摄像头拍下自己的照片后自动生成头像，也可以自己选择素材拼组而成。

STEP3： 进入“Mii 广场”，选择位于自己 Mii 头像旁的工具箱，将すれちがい通信（擦肩通信）选为“する”、Mii の招待（让擦肩者进入广场）选为“する”，みんあの评价（大家的评价，与某人有过 2 次擦肩记录后可开启）和あいさつの省略（省略打招呼）这两项可视自身需要开启或关闭。

STEP4： 点击自己的 Mii 头像，在第 2 个选项“Mii の设定”中可以设置自己的基本资料，すれちがい Mii の变更是改变当前 Mii 的形象，ぼうしの变更是变更帽子（要在“擦肩传说”中获得），あいさつの编集是设置打招呼的话，プロフィール编集就是编辑自己的兴趣爱好。

完成以上四步后保持开机或待机状态就有机会与其他玩家偶遇了。但需要注意的是，每次擦肩最多只能保留 10 名擦肩玩家的 Mii 资料。

其实在中国，走在大街上擦肩到别人的可能性是相当低的，但也正是因此，才会让人不由得产生一种“这就是缘分”的感觉。如果能和同一个人连续擦肩数次，备不住你们还会由此成为现实中的朋友也说不定呢！根据目前全国各地 3DS 玩家的回报来看，在车站、地铁站、电玩店及动漫展会上擦肩到别人的概率相对较高，想增加“Mii 广场”上的人数，就努力地往人堆里扎吧＝＝|||。

PS. 目前已知 3DS 在擦肩时有可能会出现你擦得到别人、别人却擦不到你的情况，尚无好的解决方法。



逸闻 前不久日本发生大地震时，曾传出过有援救人员靠着“擦肩通信”搜索到埋在倒塌废墟下宅男的新闻，但随后被证实纯属 YY。不过在地震后，3DS 的确发挥出了“擦肩通信”的奇妙之处，由于地震导致众多地区交通全面瘫痪，大家只能选择徒步走回家，毫无疑问这是个相当消耗体力与心力的旅程。于是很多玩家打开了擦肩通信，在“见面语”中输入鼓励的话，彼此激励共度难关。不少人的 Mii 广场人数也趁此机会大幅提升，笑。

关于烧录卡

烧录卡是个永远无法被回避的问题。目前包括 R4、AK2i、DSTWO 在内的多个烧录卡品牌已经支持在 3DS 上运行 DS 游戏，但尚未有任何一款支持 3DS 游戏。另外，据任天堂官方宣称，3DS 内置有“能够真正对抗盗版的设计”，如果玩家使用了烧录卡，那么机器中将会留下使用过烧录卡的记录。

虽然目前还不清楚任天堂究竟会采用什么措施，但这就等于是在自己的机器里埋下了一颗不定时爆炸的炸弹，难免令人惶恐不安。条件允许的话，希望大家还是能尽可能地支持正版。



杂志库 ZAZHIKU.COM

3DS	飞行俱乐部 度假胜地	Nintendo		体育
	Pilotwings Resort			日版
	2011年4月14日	1人		4800日元
	无对应周边			对应玩家年龄：全年龄

作为3DS上任天堂的第一方作品，本作的素质毋庸置疑。3D景深效果异常出众，游戏的操作也十分容易上手。作为一款休闲类的游戏本作基本上是达到满分了，可以说是近期3DS平台上一款不可多得的佳作，推荐给喜爱任天堂休闲类游戏的FANS们。不过虽然本作简单易玩，但是若想把游戏中的关卡得到满分却并不是一件容易的事情哦！

文 阳光成员 光之虹 编 纱迦 美编 NINA



游戏操作 & 界面

飞行操作指南

本作共有6种飞行器供玩家们选择，虽然说是6种飞行器，但是若根据操作来区别的话只有3种类型，虽然有点少，但是每件飞行器都各有特色。下面详细为各位玩家介绍一下各个飞行器具体的操作方法。

飞机



摇杆控制方向，A键为加速，B键为减速，X键为改变视角，Y键为发射子弹。L键为左转弯，R键为右转弯，双击L或R键为花样飞行，同时点L键和R键为反转飞行。（注：系统默认为向上推摇杆方向向下，向下推摇杆方向向上，玩家可以根据自己的习惯在设置中调整。发射子弹的能力仅在任务关卡中的几关可以使用。）

战斗机

操作和飞机一样，惟一不同的是速度极快，按A键后马力能加到200M/S左右。要注意小心操纵，转弯的时候注意按B键减速。（注：白银级别飞机第3关为战斗机关卡，通过后便可在自由模式中使用战斗机。）

喷气背包



摇杆向上为前进，摇杆向下为后退，A键为大火力喷射，B键为小火力喷射，X键为向上调整视角，Y键为向下调整视角，L键为滞空不动，R键为改变视角向下看。（注：使用L键的滞空会消耗大量的燃料。）

火箭喷气背包



操作和喷气背包一样，惟一不同的是喷射火力更大，要注意小心操纵。（注：白金级别喷气背包第3关为火箭喷气背包关卡，通过后便可在自由模式中使用火箭喷气背包。）

滑翔机

摇杆控制方向，B键为减速，十字键为调整视角，地图中的上升气流是用来保证滑翔机的高度的，在自由飞行模式中R键为照相，L键为取消照相。（注：系统默认为向上推摇杆方向向下，向下推摇杆方向向上，玩家可以根据自己的习惯在设置中调整。）

空中自行车

与滑翔机的操作一样，也是需要上升气流来进行行动，惟一的区别是空中自行车增加了连点A键加速、连点B键减速的设定，相比滑翔机来说要更难一些。（注：由于加入了体力设定，所以玩家们在加速和减速的时候需要注意屏幕左上方的心形体力槽。若3颗心都用光后，玩家的角色会出现短暂的昏迷，所以建议玩家们有节奏的加速或减速，注意体力槽的回复。黄金级别滑翔机第3关为空中自行车关卡，通过后便可在自由模式中使用空中自行车。）



©2011 Nintendo.

杂志库 ZAZHIKU.COM

游戏模式

本作共分为2种游戏模式，分别为关卡模式（ミッションフライト）和自由模式（フリーフライト）。不足的地方便是整个游戏只有南国度假胜地小岛这一张地图，地面上也没有任何其他NPC，只有孤零零的建筑和玩家一个人。而且本作不支持联机，单人游戏时间长了难免会感觉到腻，这点着实让人感觉有些遗憾，下面就给各位玩家详细介绍本作的模式。

关卡模式

本作共分为6个大关，由最低的青铜级别到最高的钻石级别，难度依次上升。要开启新的关卡的条件为取得足够量的星星，当然这也和玩家的技术密不可分。本作是标准的“易学难精”游戏。打出全部关卡并且得到全部3星的游戏时间大概要五六个小时左右，但是若要追求全关卡满分的话那游戏时间可就不好说了，若想将本作完美的玩家们可一定要有心理准备，不花上四五十小时左右是很难将本作完美的。



自由模式

在地图中用自己喜爱的飞行器进行自由行动的模式，该模式中有众多的收集要素在等待着玩家们。当然，也可以在玩腻了任务关卡后，选择夕阳或者夜晚的飞行模式欣赏一下南国度假胜地小岛的景色。夕阳西下的时候，落日的余晖洒落在海面上，听着轻快的游戏音乐，着实让人感到轻松自在，而在夜晚的场景中则能看到距离本岛附近的两个无人岛上面燃放的烟花，十分漂亮。一开始，自由模式的时间限制为2分钟，随着玩家们收集白色的气球后会慢慢开放更多的时间，最长时间限制为5分钟。



得分要点



本作中关卡模式的得分要求十分严格，不仅得分的道具种类非常多，而且在一些关卡还有时间限制。比较难的是降落的时机与精准度，在此给出各个道具的得分和一些影响最后评分的要点。

橙色气球（小）

1分，最简单的得分道具，还能起到线路导航的作用，只要在关卡中跟着它走就准没有错。

橙色气球（大）

10分，撞破即可得分。

光圈

10分，普通得分道具，穿透后即可得分。

问号光圈

接触后能出现得分点或其他得分道具。

速度牌

标有数字的红色牌子，需要飞行器达到牌子上的数值速度才可将其撞碎，否则撞上还会降速度，撞碎牌子的中心为20分，如果撞到边缘为10分。

得分牌

得分牌共分为3个种类，分别是蓝色的5分牌，黄色的10分牌和红色的15分牌，接触后就能得分。



停靠点

喷气背包关独有的得分道具，平稳的降落在平台中心为15分，边缘依次为10分和5分。（注：降落的同时可以为背包补充5%的燃料，若降落时速度太快或者距离平台太高会扣2分。）

燃料

喷气背包关独有得分评价，在关卡降落在最后平台上以后，剩余燃料为10%则加10点，若不足10%则按照剩余燃料的数值加分。

靶子

飞机关独有的得分道具，用子弹射击命中靶子中心为10分，边缘依次为5分和3分。

气球

飞机关独有的得分道具，分为4种类型的气球，用Y键射击命中打爆即可，共分为：蓝色的3分，黄色的5分，红色的10点，熊猫形状的气球为20分。（在打气球的关卡中若不打到熊猫的气球基本不用指望3星。）



金色气球

喷气背包关独有的得分道具，需要速度在50M/S以上才能将其撞破，得分为15点。

照片

滑翔机关独有的得分评价，关卡中会出现需要玩家用照相机拍摄景物，根据水平判断得分，最高为30点。（注：影响分数的条件为景物的取景是否在屏幕的中间，照片的尺寸大小和水平线的角度。）

降落

3种飞行器各有独自的降落方法，同时也是游戏中比较难得满的评价。飞机的降落得分要点在于与海面的夹角和速度，降落的时候注意不要偏离中心线太远。喷气背包在离地面降落的瞬间用L键滞空一下，再使用B键降落即可。滑翔机的降落和飞机有些相似，需要提前进行减速，在平台降落的角度越小越容易得到高分。（注：喷气背包和滑翔机的降落点都是越靠近中心点分数越高，飞机则是离导航台的影子最近分数越高。）

时间

每关都有一个最速时间，在其规定时间范围内完成关卡即可获得30点。

杂志库 ZAZHIKU.COM

研究 & 心得

难点解析

本作虽然容易上手，但是也有几关十分卡人，特此给出几个难点关卡的 3 星过法，希望能够给予玩家们帮助。

白银级别 · 喷气背包第 3 关

本关是玩家从高空急速降落的一关，速度感极强，十分刺激。但是若想拿到 3 星也十分困难，要求玩家在 45 秒内得到 145 分以上才能得到 3 星，中途有一个 105M/S 的速度牌十分不好撞，需要多熟悉熟悉。



黄金级别 · 喷气背包第 1 关

这关要求玩家们在 2 分钟内达到 225 分以上才能达到 3 星，本关十分考验玩家们的操作，连续的 2 个超低山洞都是容易出现失误的地方，进入山洞后要因为变成低空飞行，稍不注意便会撞上墙壁或者落地，撞墙减 5 分，落地减 2 分，这些都是要玩家注意的地方。出第 2 个洞口的时候还有一个 50M/S 的速度牌，最后也要绕城堡半圈才能到达降落台，玩家们一定要学会善用 L 键滞空急停和小火力喷射。



黄金级别 · 滑翔机第 2 关

本关和其他关卡不同，共有 4 个黄色的 10 分牌，其他的加分要求玩家借助上升气流在 3 分钟达到 500 米的高度并降落在平台。时间在 3 分到 3 分 05 秒降落在平台才会有很高的加分。火山左侧的上升气流是最高的，利用这个可以轻易到达 500 米高度。

白金级别 · 喷气背包第 2 关

相当卡人的“黄金气球”关卡，要求玩家在 1 分 20 内得到 225 分。若要达成这个条件必须撞破所有的金色气球，比较难的地方在第 3 组 3 连气球的地方，撞破第一个后停一下，然后立刻大火力向前就能撞破剩下的两个。最后的降落平台是由热气球带着移动的，所以降落的时候也要注意一些，多练习几次，满分也是有可能的。



收集要素

在自由模式中有各种各样的收集品在等待着玩家们，在此给出各个物品的解释。

白气球

收集 20 个后能在自由飞行模式中增加 30 秒，每种飞行器各有 40 个白气球，若使用飞机进行游戏的话，属于其他种类的白气球则为透明的，其他飞行器也是如此。

i 光圈

在自由飞行模式下收集的景观介绍，一共 75 个，收集到 25 个和 50 个的时候会开启傍晚和夜晚的场景。

金环

滑翔机和滑翔三轮车自由模式中独有的收集物品，共 60 个。每收集 20 个的时候就能解开观赏模式中一个收集品。

Mii 奖杯

喷气背包和火箭喷气背包自由模式中独有的收集物品，共 60 个。每收集 20 个的时候就能解开观赏模式中一个收集品。

特技牌

飞机和战斗机自由模式中独有的收集物品，共 60 个。每收集 20 个的时候就能解开观赏模式中一个收集品。



隐藏要素

把白金以上的大关卡全部获得 3 星后，会出现通关动画，然后会开启一些其他要素。通关动画放映完毕后，追加钻石关卡。（共 3 关，但是要求过关技巧都极为困难。）另外菜单追加“スタッフ”选项，为制作人列表动画。



把全部关卡取得 3 星后，在高尔夫球岛附近会出现一个巨型机器人。

在自由模式中收集到全部的“iリング”后，会在大的无人岛上面出现一个玩家的城堡。

玩后感

不愧是老任自家的作品，虽然游戏的内容并不是很多，但是笔者觉得本作裸眼 3D 的景深效果是目前发售的游戏中效果最好的！本作景深的效果使得远处的山和树有了很好的距离感，而且游戏中的收集要素也十分厚道，各位玩家若感觉近期 3DS 没有太好的游戏的话，完全可以入手用来消磨时间。最后建议大家在玩的时候一定要多多注意让眼睛休息，要知道 3D 效果看久了，眼睛还是会花的。



杂志库 ZAZHIKU.COM





"《死或生》系列"的技术力以及角色魅力历来受到玩家的追捧，在3DS首发受阻的局面下，本作的横空出世给予3DS玩家巨大的信心。本作也是为3DS拉拢新玩家群的最佳武器。同时也是自板垣伴信出走之后的系列首款格斗作品，因此尽管出在掌机平台，也吸引了各界的目光。下面就让我们来看看本作的魅力究竟有多大吧！

文 纱迦 美编 NINA

死或生 次元	Koei Tecmo	格斗
3DS DEAD OR ALIVE Dimensions		日版
2011年5月19日	1～2人	5800日元
无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

霞

系统简介

键位	效果
X	P，拳（PUNCH）
A	K，脚（KICK）
B	P+G，投技（THROW）
Y	H，防御／返技（HOLD）
L	P+K
R	H+K

在当前的条件下，能玩本作的人相信都能看到说明书，因此一些基本的系统就不多说了。看不懂的朋友也可以在游戏的编年史模式里学习基础知识。本作的对战系统基本上继承自X360上的4代，但核心系统返技（又名：HOLD技）又变成了2代、3代时的三方向。具体来说就是：7H能返上段，4H能返中段，1H能返下段。部分4代中拥有中段特殊返技的角色，这回更是强化为对应中上段。目前还不能说这个设定是倒退，但必定会让游戏的打法和4代有很大区别。

很多人应该都会关心本作的手感。从实际游戏来看，游戏针对3DS的十字键和滑杆进行了优化，误操作的情况比较少。当然这也和系列一贯简捷的出招方式有关，而且本作对部分招式的出法又进行了简化，像4代最难的指令：疾风的雷神（21478963P+G·4682P+G·7391P+G）就被大幅简化为41236P+G·44P+G·466P+G，不过动作也和4代不一样。

本作引入了触摸出招的设定。在战斗中下方的触摸屏会出现指令表，玩家点击指令即可让角色使出对应的招式。根据玩家所处的状态不同（如倒地、跳跃），指令表也会发生变化。触摸出招在对战时也可以使用，不过由于3D格斗不像2D格斗那样依靠几个单一的招式，因此触摸出招对游戏平衡性影响不大。而且触摸出招不具备联想功能，不会帮玩家自动组织连续技。

模式介绍

CHRONICLE

编年史模式。这实际上就是游戏的故事模式，一共分为5部，讲述了系列前4代的故事，老玩家必看必玩。编年史模式同样还兼顾了教学模式，前面的章节基本上都是教学关。推荐玩家先挑战此模式，除了可以学习系统，更可打出大量隐藏角色。

ARCADE

街机模式。不过本作的街机模式实际上就是过去历代的时间挑战模式，分为6个级别。

SURVIVAL

生存模式。分为10人、20人、30人、50人和100人这5个级别。比起几乎不可能完成的《死或生4》百人斩来，本作生存模式的难度可谓大幅低下。

TAG CHALLENGE

组队挑战模式。一共有20个级别。这个模式的特别之处在于，你的搭档是由电脑控制的，这和过去历代的作品都不同。当电脑出战的时候，玩家惟一能做的事情就是按下H换人。而电脑会在你控制的角色所剩的体力不多时自动换上来。该模式下未出战的角色会自动回血，而且速度相当惊人，不过敌人的攻击力和防御力也高得惊人。你只能用换人磨血的方法来取得胜利。



©2011 TECMO KOEI GAMES CO., LTD. All rights reserved.

杂志库 ZAZHIKU

FREE PLAY

无任何限制的战斗，角色、服装、场地均可自由掌控。



TRAINING

训练模式。值得一提的是本作的训练模式里可以查看招式的帧数表，显得过于专业了。方法是按START键后选择“技の性能を表示する”。

LOCAL PLAY

俗称的“面联”。本作联机需要两台3DS和两个游戏才行。

INTERNET PLAY

通过WiFi联网与全球玩家对战。关于这个模式会在后面专门说明。

STREET FIGHT

与擦肩通信获得的玩家分身对战，官方送出的挑战者也会在这里出现。

FIGURE

模型鉴赏模式。关于这个模式会在后面专门说明。

3D PHOTO ALBUM

在这里可以观看拍摄的图片，分2D和3D两种。

FIGHT RECORD

统计玩家数据的地方。

OPTIONS

选项设定。仅日版就包含了日、英、法、意、德、西六国语言的字幕，语言则只有日英两种可选。



◀从FC时代就是隼龙的女友，不过本作不能用，只是NPC。

艾琳

摄影模式

4代强大的摄影模式给人留下了深刻印象，本作发售前也以摄影模式为卖点，不过实际拿到游戏之后才知道，原来摄影模式仅适用于拍摄模型。

模型（FIGURE）是本作新增的隐藏要素，基本上打任何模式都有机会获得模型，其中打赢官方送出的挑战者更是会拿到珍贵模型。获得的模型可在FIGURE模式里查看。所谓模型，其实就是角色建模，只是每个模型的服装和动作都是固定的，玩家能做的就是从不同角度来拍摄这个模型，自由度比起4代来可谓天差地别。

不过3DS的特点就是可以拍摄3D照片，这一点是目前其他主机所不能比的。而摄影模式中虽然不能换动作和服装，不过可以按A键切换人物表情，这点比较赞。在FIGURE模式中，每一页代表一个角色，也有该角色和其他角色一起的合影。由于获胜后取得的模型是随机的，要想刷完全部模型虽说没有难度，但费时是一定的。



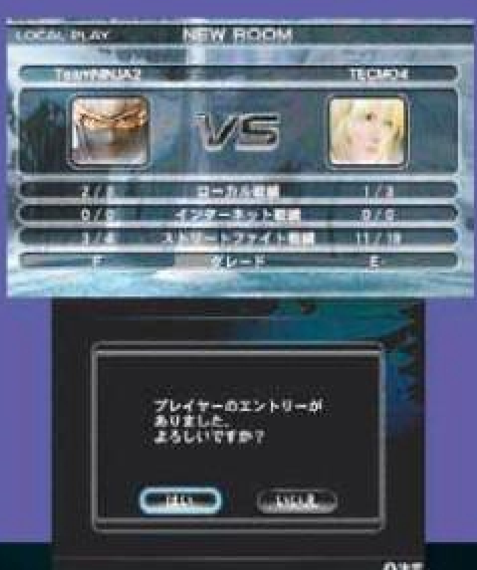
WiFi联网

借助Xbox LIVE的强大功能，《死或生4》尽管是本世代最早登场的格斗游戏，但其强大的在线功能至今都没有任何一个格斗游戏能够与之比肩。不过3DS显然无法和X360比，因此游戏虽然支持通过WiFi与全球玩家联网，但是功能异常简陋，基本上就是搜完了事儿，或者自建一个房间等其他玩家前来挑战。

游戏提供了搜索国内和国外这两种选择，然后可以按获胜局数来进行进一步的搜索，不得不说这个搜索功能比较杯具。所谓的国内国外，似乎是按游戏版本划分的。游戏是自动配对的，搜索时不会出现房间列表，玩家无法选择对手。与国外玩家联机时，延迟是常事。和国内玩家联机时，则经常可以遇到非常流畅的信号（电信和网通互联则另计），延迟要以帧数来计算，对于新手来说可能都察觉不到延迟了。

另一个做得不是很好的地方在于，对战结束后挑战者会自动退出房间，这样要想重新挑战的话得再次搜索，这点颇为不便。所以推荐各位还是多和自己的好友对战。





无意识通信

本作从5月19日开始，以每天一件的频率，提供34套服装下载，一直到6月21日。从6月23日到7月26日会进行第二次配信，内容与第一次一样。之前错过的玩家可以籍此来补救。另外官方会每周放出一个挑战状，如果能战胜挑战者，可以获得珍贵的模型。

下载方式是“无意识通信”（いつの间に通信），无意识通信的下载方式和传统意义上的下载不太一样，简单的说就是玩家打开机器作好下载的准备后，官方在规定时间内将下载内容推送至玩家的机器。整个过程中玩家处于被动接收的地位。开启无意识通信的方法如下：

1. 确保系统为最新版本。（如不是，请用WiFi升级。）
2. 已在SD卡中作成《死或生 次元》的追加资料。这个步骤一般来说在首次进游戏的时候就会完成，玩家可以在系统菜单里检查是否已作成。
3. 进入《死或生 次元》，在OPTION的通信中，将新コスチューム、挑战者データ、おしらせ3项都选为“ON”。（默认即为“ON”。）
4. 确保已联上网络。

满足以上条件后，只要在保持联网的状态下不关机，任何时候都可以进行无意识通信。如果成功，那么在主菜单下的游戏图



杂志库 ZAZHIKU.COM

标的右下角会有一个小圆圈。之后当你进入游戏之后，就会显示保存进度，之后就会看到追加的服装了（有DOWNLOAD字样）。其实只要成功一次，前三个步骤以后都可以无视的。一开始可能会比较慢，但越往后会越快。从下载时间来判断，这些服装资料应该早已包含在游戏之中了（或者是第一次接收时就已经收到全部资料了，以后只是择日开启而已）。这一招可谓是防二手的妙招，不过34件衣服虽然不少，被十几个角色一分，数字就很可怜了。

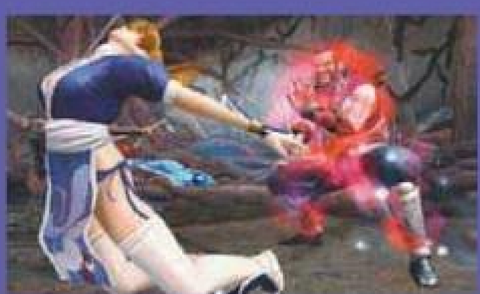
隐藏要素＆心得

服装

服装向来是“《死或生》系列”最重要的隐藏要素。本作的服装总数不是很多，其中绫音有5件，为众人之冠；霞、瞳、海莲娜、扎克、雷芳各有4件，剩下的角色只有3件。（未包含下载服装。）打ARCADE模式或TAG CHALLENGE均可以打出服装，推荐打TAG CHALLENGE的第一个挑战，熟练之后1分钟内应该能解决战斗。







角色

本作的角色数量堪称历代之最，4作的BOSS全部登场，阵容极其强大。其中大部分角色只要你打过编年史模式就会出现，其他隐藏角色的出现条件如下：

霞α	编年史模式通关，再打过街机模式的COURSE 01
雷道	编年史模式通关，再打过街机模式的COURSE 02
天狗	编年史模式通关，再打过街机模式的COURSE 05以及TAG CHALLENGE的任务17
幻罗	编年史模式通关，再打过TAG CHALLENGE的任务18
Alpha-152	编年史模式通关，再打过TAG CHALLENGE的任务19

全角色均已出现的情况下，在选人画面中将光标指向RANDOM，输入L+X、R+X、L+R+X即可使用最终角色紫电。3条指令对应的是紫电的3套服装，不是要全部输入。不过紫电的招式就是个大杂烩，就连摔角技都会用，感觉比较怪异。





系统音效

打过生存模式即可开启对应角色的系统音效，推荐打10人组，速度最快。除了可以使用的角色之外，还可以使用一些NPC角色的系统音效。

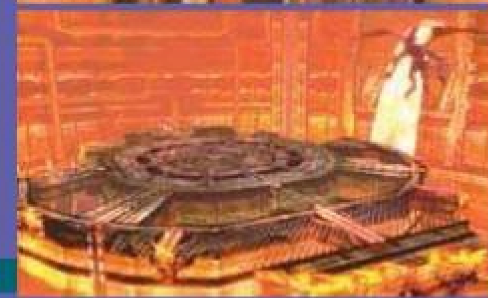
菖蒲	用霞和绫音各完成一次生存模式
アイリーン	用隼龙完成一次生存模式
司会者	用扎克完成一次生存模式
紫电	用霞和疾风各完成一次生存模式
ドノバン	用克里斯蒂和拜曼各完成一次生存模式
フェイム・ダグラス	用雷道和拜曼各完成一次生存模式

隐藏场地

本作共有9个隐藏场地，不过其中有8个会在玩家完成编年史模式之后出现，剩下的一个隐藏场地GEOTHERMAL POWER PLANT，需要玩过打过街机模式的COURSE 06。

值得一提的是这个场地上会有一只魔神，当有人被打出场的时候它会给予重击。不过你可以通过对麦克风吹气的方法来召唤银河战士萨姆斯，萨姆斯会暂时赶跑这只龙，但每场比赛只有一次机会。

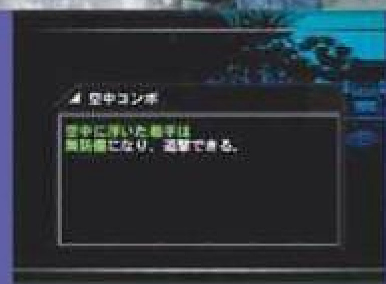




破关心得

本作的默认难度可称历代最低，你不需要掌握多么高深的连续技也能轻松破关，这里为各位介绍几个简单实用的对CPU技巧。





初期推荐用隼龙，隼龙的4P+K威力大，可破防，按住P+K不放还能蓄力，蓄满力之后射程超长。基本上用这一招就可以轻松应对绝大部分情况。如果被近身，就用KK或8KK来击退电脑。

当打出3代的BOSS幻罗之后，就更加简单了。你只要拉开距离一味的P+K·P·P即可，由于L键默认为P+K，初学者可以用连点L键的办法来连发此招。此外幻罗的2P+K的追向性不错，且能一发击倒。而6P+K虽然是个上段，但是射程很远而且威力很大。掌握这三招就差不多了。不过幻罗近身不强，如果遇到小场地就不太好办。

结束语

本作的画面表现力不错，尽管受限于分辨率，但非常流畅。开启3D效果后帧数略有下降，但没有到严重掉帧的地步。不过大概是出于不影响对战的原因，游戏的3D效果并不出众，即使是过场动画的3D效果也不是很抢眼。好处是不怎么费眼，对战时全程3D也无压力。（当然天生晕3D的人除外）。玩过《死或生3》的人应该记得与幻罗的最终战，那种纵深斜视角如果搬到3DS上来一定很有震撼力吧？可惜的是本作尽管有幻罗，但并没有以那种视角进行战斗的模式，这多少有些遗憾。另外略微令人不满的一点是，游戏载体尽管是卡带，但等待时间略长。

游戏的剧情全部在编年史模式，该模式下收录了系列之前作品的不少CG，也有一些预录的即时演算过场，因此你不能随意改变所用的角色以及服装。编年史模式的部分新增剧情则改为静态动画，看上去多少有些无力，特别是说话都不动嘴。相信本作在技术力上还有潜力可挖。



绫音

ZAZHIKU.COM

奥丁之枪　魔枪军神与英雄战争	Atlus	策略角色扮演
グングニル 魔枪の军神と英雄战争		日版
2011年5月19日	1人	5980日元
无对应周边		

PSP

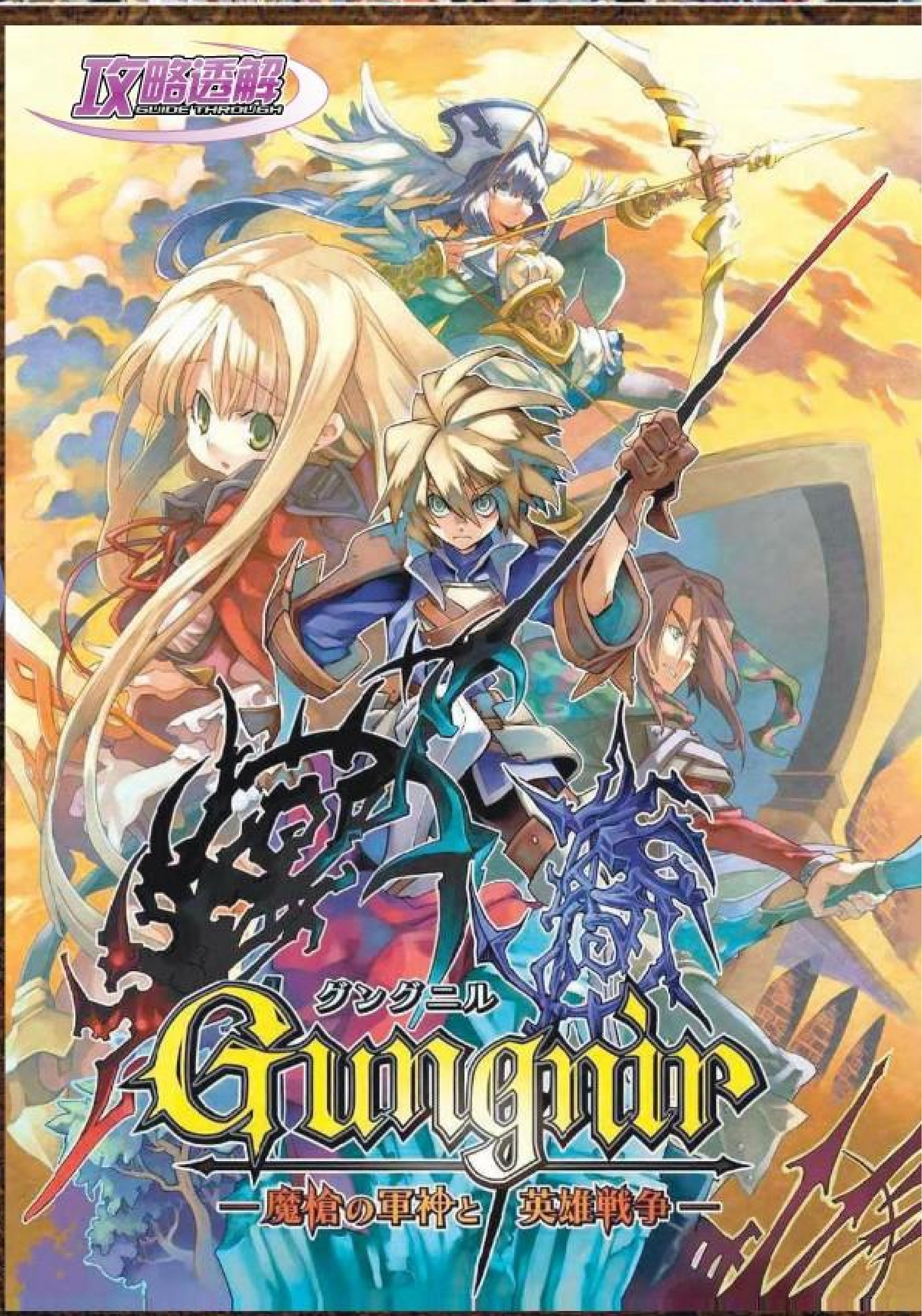
通关时间：一周目通关时间约为 20 小时。

不知各位还记得《约束之地》《公主联盟》等经典游戏吗？Sting 公司开发的游戏向来以独特的系统在玩家心中占据一席之地，本作自然也不例外。游戏以加尔坎迪亚帝国为舞台，向玩家讲述了手持魔枪——“奥丁之枪”的少年朱利欧与贵族少女亚梨沙一起联手反抗帝国的故事。和同类游戏相比，本作的系统略显复杂，不了解日文的玩家可能会很难适应，不过上手后本作会带给玩家其他游戏所无法给予的乐趣。如果你已厌倦了传统的 SRPG，不妨来尝试这款风格独特的作品。

文 洛克　美编 NINA



系统解说 基础详解



游戏操作

基本操作

按键	平时	战斗
十字键	光标移动	光标移动
○键	确定	加速时间流动
× 键	开启菜单（整备界面）、返回上级菜单（菜单界面）、跳过对话	开启菜单、返回上级菜单（菜单界面）、跳过对话
□键	脱下装备（装备界面）	查看地形
△键	切换至进军选项	显示单位血条、查看人物基本信息
L 键	–	使用强制穿插、切换角色
R 键	对话加速	切换角色
SELECT 键	查看装备的详细数值	查看人物详细信息
START 键	查看按键操作	查看按键操作
模拟摇杆	–	转换视角

※本作的存档方式有些特殊，需要玩家先在整备画面中按 × 键调出菜单，再选择第一项即可；此外，也许是为了增加游戏难度，本作并没有中断存档的概念，因此战斗时各位一定要仔细思考后再做出行动，免得一步走错满盘皆输，到时候再后悔就来不及了。



战前说明

在开战前会先进入整备界面，在这里我们可以更换角色的装备、招募雇佣兵、买卖装备以及使用炼金术强化武器，下面就为玩家详细介绍整备画面中各功能的作用。

进军开始

进入下一话，值得一提的是，在整备界面中按△键后，无论玩家当前处于哪项功能，都会立即回到该处。

战力确认

查看可参战角色的状态，也可以在该处为角色替换装备。

炼金术

在パウロ加入后开启，能利用关卡中取得的各色矿石强化武器，一把武器最多能成功强化 9 次。由于强化的成功率是随机的，其几率随着强化次数而减少，除非你觉得自己的人品极好，否则在强化前最好先存档再开始强化武器，以免白白浪费矿石。



©Index Corporation 2011 Developed by STING

ショツプ

商店，玩家可以在此购买到战斗所需的各种物品。值得一提的是，根据反抗军的行动，商店中所卖的货物也会随之发生变化，所谓“过了这个村就没这店”，最好每次进入整备画面后都进商店浏览一遍货物，以免遗漏一些对战斗有帮助的装备。

ギルド

花资金雇佣佣兵的酒馆，不过能雇佣到的对象实力参差不齐，具体的雇佣方法大家可以参照下文中的雇佣兵心得。

キャンプ

招募有志之士一起反抗帝国的地方，和“ギルド”相比该项的好处是不用花钱也能增加战力，弊端自然是所招收人员的职业无法人为控制，角色的成长率也不是很理想，只建议在游戏前期资金不足的情况下使用此项增加战力。



雇佣兵心得

从酒馆招募的佣兵能力参差不齐，不过只要使用特定方法就能轻易找到强力的佣兵——众所周知，佣兵可以说是最爱钱的一种职业，只要在酒馆的雇佣金额那里投入9万以上的金币+4星武器，就能募集到该职业中最强的LV.1佣兵（像西洋剑这种特殊武器没有LV.1佣兵），这种佣兵和游戏中期加入的皇女アリッサ一样拥有极为恐怖的成长值，只要耐心培养就能成为军队中的绝对主力。值得一提的是，如果玩家想收集全部顶级佣兵，必须按照アクス（斧）→グリモア（圣典）→ブランド（魔法剑）→ツール（暗器）→ロッド（魔杖）→ジャベリン（投枪）→ソード（剑）→ボウガン（弩）→ウィップ（鞭）→ブルーム（扫把）→ダガー（短剑）→ボウ（弓）的顺序才能招募到全部顶级佣兵。比如你先招募了ツール（暗器）的佣兵，那么在这之前的所有顶级佣兵你都无法招募。

※进入招募界面而没有雇佣佣兵，酒馆会强制收取10%的雇佣金额作为手续费。



角色说明

1. 格挡

影响角色格挡敌人近战攻击的几率，数值越高角色发动格挡的几率越大，主要通过装备拥有格挡效果的物品提升，其中装备盾牌能大幅度提升该数值，该数值也是近战单位最重要的一项，能极大提高近战单位的生存几率。

2. 防御

影响角色的物理防御力，数值越高敌人给予的物理伤害越小，主要通过装备防具提升。

3. 魔法防御

影响角色的魔法防御力，数值越高敌人给予的魔法伤害越小，主要通过装备防具提升。

4. 反击

影响角色的反击概率，数值越高在成功格挡敌人的反击后发动反击的几率也越高，主要通过装备带有反击效果的防具提升。需要注意的是，适当提升该数值不仅能提高近战单位的生存几率，还是增加输出的有效手段。

5. 移动方式

步行的兵种会受到各种地形影响，在深水区域还会淹死，通过道具可改变移动方式。

6.EXP 槽

当前等级和EXP槽，攻击敌人可获得相应的EXP，蓄满后角色等级提升一级。



7.HP 值

显示角色的当前HP和最大HP。

8. 体力槽

进行强制行动会扣除角色最大体力，被扣除的体力在过关后自动恢复。

9. 跳跃

影响角色的跳跃力和攀爬能力，例如角色A的该能力为3，那么他从高低差低于3的地方跳下就不会受伤，反之亦然。

角色属性

之所以要把属性单独拿出来讲解，因为该数值略显复杂，游戏中一共存在火、水、风、地、无5种属性，其中无属性对其他4种属性不会产生影响，火属性和水属性相互克制，风属性和地属性相互克制。每名角色初始都处于无属性状态，当装备带有属性的物品后，角色的属性会随之变化，最终属性以四大属性中数值最高的一项为准。比如角色A装备了两件带有属性的防具，其中一件装备的数值为火属性+4，风属性−3，另一件装备的数值为火属性−3，风属性+5，角色A的最终属性为火属性+1，风属性+2，于是角色A当前处于风属性状态。值得一提的是，除了装备外，不少地形也附带这些属性数值，站在上面角色的属性数值同样会产生变化，因此在行军过程中也要适当使用□键观察周围的地形，以免属性发生变化后陷入不利状态。



装备说明



1. 装备图标。
2. 装备名。
3. 装备的强化次数。
4. 装备类型。
5. 装备的基础能力，其中 atk 为攻击力，通常作为选择武器时最重要的数值；guard 为格挡几率，是近战单位最重要的数值；beat 为发动追击攻击时使用的技能；hit 为命中率，给远程单位装备能提升该数值的装备可以有效防止攻击 MISS；cas 为咏唱时间，尽量给魔法师装备该类道具；res 为异常抗性。
6. 负重值，只有角色当前的负重值大于物品所需负重时才能装备该物品，在负重不足而无法装备的情况下，负重值显示为红色，角色等级提升时有一定几率增加负重值的最大上限。
7. 熟练度和加成能力，每使用一次武器熟练度 +1，熟练度的提升不仅能增加武器的攻击力，还能逐渐掌握这把武器的新技能。

※按 SELECT 键可查看武器的详细数据，包括武器的种类、星级、可使用角色和招式属性。

主武器系统



▲因为主武器不同，角色的格挡几率也会发生变化。

不少玩家可能会有这种疑问，为什么我装备了两件增加格挡能力的武器，战斗中却远不能发挥出应有的效果呢？其实这是因为我们忽略了本作的主武器系统，当角色装备了拥有相同能力的物品后，系统会自动判定角色使用排列靠前的武器（主武器上方有 ACTIVE 的英文标识）。如图所示，主人公装备魔枪和天使剑两把武器，其中魔枪的格挡率为 9%，天使剑的格挡率为 24%，当魔枪作为主武器的时候，主人公的格挡率只有魔枪的 9%，而不会发动天使剑的 24% 格挡率。

※在战斗中发动攻击后，角色所使用的主武器也会发生变化，战斗时最好看清当前局势再决定使用什么武器应战（还是以主人公举例，深入敌阵时不要贪图范围伤害而使用格挡率低的魔枪战斗，这样会使主人公的生存率降低）。

异常状态

全异常状态说明

名称	效果
スリ-プ	进入睡眠状态，期间无法行动，不过 HP 会随着时间的流逝徐徐恢复
スト-ン	进入石化状态，无法自由行动，任何攻击都只能造成 1 的伤害
ポイズン	进入中毒状态，HP 会随着时间的流逝逐渐减少
バ-ニング	进入燃烧状态，HP 会随着时间的流逝逐渐减少
フロ-ズン	进入冰冻状态，期间无法移动
ペイン	产生难以忍受的腹痛，只能移动，无法做出其余动作
ラフアタック	近战攻击容易被敌人格挡
ブラインド	远程攻击容易被敌人闪避
ウイ-ク	物理攻击力下降
サイレント	进入沉默状态，无法咏唱魔法，也不能进行任何魔法支援
スロ-スペル	咏唱速度降低
シ-ルドレス	无法装备盾牌
ハ-フガ-ド	格挡几率降低
ノ-カウンタ-	遭到疾病侵害，无法反击
カ-ス	受到诅咒，无法恢复 HP
ナイトメア	进入噩梦，倒计时为 0 时角色强制战死
フィリズム	无视所有影响，角色强制变为火属性
ウオータリズム	无视所有影响，角色强制变为冰属性
エアリズム	无视所有影响，角色强制变为风属性
ア-シズム	无视所有影响，角色强制变为地属性
マナオ-ラ	魔法防御力大幅度增加，同时物理防御力大幅度下降
マタ-オ-ラ	物理防御力大幅度增加，同时魔法防御力大幅度下降
デフハ-ヴ	使防具效果消失，物理防御力下降
マフハ-ヴ	使防具效果消失，魔法防御力下降
スケ-プゴ-ト	被当做祭品，我方所有单位受到的伤害都由该角色承当
サクリファイス	拥有大无畏的精神，为攻击你的敌人恢复 HP
ブランデッ	遭到暗黑的诅咒，攻击的同时会遭到反噬
ベトベト	被不明液体缠上，跳跃力降为 1
グラヴィティ	体重瞬间增加，跳跃力降为 0，即使下楼梯也会产生高低差伤害
スリッピ-	脚底变得非常光滑，移动时无法拐弯
エスケ-プ	失去战意，强制脱离战场
パニック	进入恐惧状态，会敌我不分的展开无差别攻击
チャ-ム	被敌人诱惑，恢复正常前会作为敌方单位行动
アイムアバット	身体发生变异，除非打倒施术者，否则无法恢复正常状态
アンデッド	在夜幕降临时会变成骷髅，除非打倒施术者，否则无法恢复正常状态
ラッキ-	会产生各种有利状态
ハイム-ブ	脚力提升，在效果维持的时间内移动力上升
ハイジャンプ	脚力提升，在效果维持的时间内跳跃力上升



战斗指南

游戏的难度

游戏一共分为 BASIC（初学者）、ADVANCE（进阶人士）、NIGHTMARE（噩梦）三种难度，其中 NIGHTMARE 需要读取通关存档才能开启。每种难度都有固定的初试系数，BASIC 为 0.75，ADVANCE 为 1.00，NIGHTMARE 为 1.25，该数值可在查看胜利条件的界面中查看。当玩家以高评价过关时这项数值就会上升。取得高评价的方法十分简单，只要玩家过关的速度过快且没损失战力都能获得★★以上的评价。

难度的最大区别在于敌人的 HP 和 AI，难度越高敌人的 HP 越高，AI 越聪明，例如高难度下的敌人会懂得逃离法师的魔法攻击范围，使得玩家要更加准确地判断局势变化。



▲图中标注出的范围就是当前的难度系数。

※如果觉得某关难度太高，不妨在菜单中选择第四项重新开始关卡，关卡的难度系数会降低 0.1，不过这样过关就没有评价了。

ACE

每关开始玩家都要选择本关的 ACE 角色，每关能担任 ACE 的候选人各不相同，通常都是和本关剧情有所关联的角色。和同类游戏不同之处在于，本作中的 ACE 人员在能力上并没有任何加成。更准确地说，ACE 人员算是军队的领袖，只有保证 ACE 人员存活战斗才得以维持下去，因此 ACE 最好由防御力高、生存能力强的角色担任。

ACT-SEQUENCE

ACT-SEQUENCE（行动列表）可以说是本作独有的特殊系统，如图所示，当图中标出的图标下方数字变为 0 的时候就会转换成我军行动的回合。根据玩家下达指令的不同，每次让玩家等待的时间也各不相同，其具体公式为移动＋攻击＞攻击＞移动。



据点

足以左右战局的关键，当角色在据点所在位置进行待机时，系统会询问玩家是否要占据该据点（觉得是一个非常无脑的设定……以据点的作用来说，岂有不占之理）。据点不仅会增加我方 TACTICS 的最大点数，还会增加我方的攻击力、BEAT 的连携范围。可以说占据的据点越多，战局对我方就越有利。只是关卡中大部分据点的位置都比较偏，一些玩家可能会懒得浪费几次行动机会派兵前去占领，其实试验后就会发现，舍弃一些据点去和敌人硬碰硬的战术和派兵去占领据点的战术相比，前者在实际时间上要多出不少，而且占领据点后提升的攻击力和 TACTICS 点也使得我方在接下来的战斗中更加安全。因此在实战中派遣一名角色前去占领据点是相当划算的一项投资。

※当角色在我方据点上待机时可以更换装备，利用该系统能替换掉一些有时间限制的武器（例如火弓的范围攻击只能在白天使用）；在版边的据点待机时可以更换出战队员，需要注意的是，替换下场的队员在本关内无法再次上场。

TACTICS



TACTICS（战术点）可以说是本作的灵魂系统，游戏中几乎所有的强力攻击手段都要依靠它才能实现。TACTICS 初始值为 0，当我方单位进行移动就能增加相应的 TACTICS 点，移动距离超过 2 格以上的情况下增加 2 点 TACTICS（含 2 格），移动距离不足 2 格则增加 1 点。TACTICS 的初始上限为 10 点，当我方每占领一个据点，最大上限增加 2 点。



BEAT&BOOST



BEAT（追击攻击）和 BOOST（支援作战）就是依靠 TACTICS 点数发动的攻击，同时也是最常用的攻击手段，其中 BOOST 的发动较为简单——以发动攻击的角色为中心延伸的十字范围内有我方角色（该范围由当前的据点数而定，每占领一个据点最大距离＋1），而该角色同时装备了拥有支援效果的物品就能使用 BOOST，可以给予发动攻击的角色附加各种有利状态，BOOST 发动一次减少 1 点 TACTICS。大部分物品都有近战攻击力增加、魔法咏唱速度增加、命中率提升等实用效果，合理运用 BOOST 系统可以达到事半功倍的效果。

BEAT 的作用和它的名字相同，参与攻击的角色会额外发动一次攻击，这对快速突破敌方包围网，围攻 BOSS 都能起到不小的作用。只是和 BOOST 相比，BEAT 的发动条件要苛刻不少，下面就列出使用 BEAT 的注意事项：

1. 参与 BEAT 攻击的角色必须处于被攻击的敌人为中心延伸的十字范围内。

2. 发动攻击的主攻手只能使用不带有击退效果的单体攻击，一切范围攻击技能及带有击退效果的技能都无法发动 BEAT 攻击。

3. 主攻手的攻击被敌人 MISS 或格挡的情况下无法发动 BEAT 攻击，但不会消耗 TACTICS 点数。

4.BEAT 攻击必定命中敌人。

5. 发动一次 BEAT 攻击消耗 2 点 TACTICS，最多 3 名角色参与 BEAT，也就是说一次最大可消耗 6 点 TACTICS。

从发动条件不难看出，要想最大程度地发动 BEAT 攻击，就要保证大部分人的武器至少有一项技能是不带有击退效果的单体攻击，这就使得一些角色要携带 2 把武器出场——比如主人公，他的魔枪只有一个范围攻击技能，如果想要用他发动 BEAT，就要给他装备一把副武器。此外，弓箭手和弩手由于具有射程优势，省去了跑位的麻烦，在保证命中率的情况下是绝好的 BEAT 发动人选。

军神

军神系统算是游戏中的“大招”，只要使用魔枪的第二项技能“終焉のラグナレク”就能召唤出寄宿于魔枪中的魔神。召唤魔神不仅会让主人公进入长时间的咏唱状态（等待时间通常超过 20），而且会消耗全部的 TACTICS 点，这其中的得失就由玩家自行判断，下面列出军神的效果和出现条件。



军神效果

军神	效果	获得条件
エインヘリャル	削减目标的 HP	取得魔枪时自动觉醒
ミドガルズオルム	一定几率使目标的装备品消失（击破后依然可以获得装备）	SCENE.8 觉醒
ヴァナルガンド	给予目标大量伤害，并随机附加一种效果	SCENE.15 觉醒
リーヴスラシル	恢复全部 HP	SCENE.20 觉醒



SCRAMBLE

SCRAMBLE（强制穿插）系统可以通过消耗 TACTICS 点数让我方在未到行动时间的情况下强行开始行动，在战斗中只要我方的 TACTICS 点数大于我方等待时间 +2，按下 L 键即可强制中断敌方的行动。运用该系统可以快速突破敌人的包围网、速杀 BOSS、救场及抢夺据点，只不过发动时间比较难掌握，新手需要多加练习。

地形



游戏中不少地形都存在高低差，这时就要用到角色的 jmp（跳跃力）了，如果角色的跳跃力低于当前地形的高低差，角色从高处掉落后会被扣除一定 HP 并强制中断行动（例如想从高处跳下去再进行攻击，掉落后无法使出攻击动作），如果扣除的 HP 大于角色最大 HP 的 25%，角色还会进入眩晕状态，眩晕状态除了经过一段时间自动解除外，还能通过遭受攻击强制解除。

※地形除了高低差的影响外，深水区域还能将步行单位淹死。此外，如果角色在版边遭到击退效果的攻击会被打出屏幕，被打出屏幕的角色会强制退场。

道具获取



游戏的道具获取系统比较特殊，需要玩家将任意角色移动到道具的出现位置上待机才能拾取道具，下面列出在战场上获得道具的几种方法：

1. 宝箱

除了第一话外，其余关卡都有 7 个宝箱，这些宝箱根据上一关的评价而随机抽取 1～3 个（分别对应★和★★★评价）。初期的宝箱有 500HP，之后每经过 8 关宝箱增加一定 HP。由于宝箱不能使用 BEAT 系统攻击，因此想要快速打烂宝箱获得道具，最好的方面就是先占领据点提升攻击力再去攻击宝箱。虽然出现的宝箱是随机的，但里面的宝物都是固定的，如果对本关随机出现的宝箱不满，可以使用 S/L 大法直到刷出满意的宝物为止。此外，由于取得宝箱中的宝物会耗费大量时间，而过关时间又是关卡评价的一大关键点，因此经常会出现鱼与熊掌不可兼得的情况，如果宝箱中的道具不太重要，还是选择放弃吧。

2. 捡尸体

自古以来靠死人发财的勾当都是被人鄙视的（事实上主人公确实被鄙视了），不过为了革命大计，我们还是拉下脸皮吧。在游戏中消灭敌人后会发生两种情况，其一是敌人留下一个道具后脱离战场，这种情况下敌人的掉落物品是固定的，通常无法获得什么好物品；第二种情况则是敌人暴尸荒野，这时在尸体上待机，系统会询问玩家是否要摸尸体，此时我们可以自由捡取该名敌人身上的一件物品。

3. 矿石

一些关卡中会出现矿石，攻击矿石即可掉落供我们强化武器的素材，由于矿石出现的场所较少，一旦遇到千万别客气，将敌人吸引过来后一起消灭吧。

战斗方针



▲在弓弩手发动攻击的时候，要确保其水平位置的正前方没有单位存在。

本作根据武器类型分为近战武器和远程武器，其中近战武器拥有攻击高、命中高的优势，但容易被敌人格挡；远程武器则具有射程远、范围广（魔法攻击）的优势，但弓弩类的命中率普遍偏低，魔法类需要通过一段时间的咏唱才能发动。由于敌人的部队大部分兵种都是格挡几率高的骑士，因此远程部队就成为我军的主要战力，尽量给弓弩手装备增加命中率的物品，并让他们作为发动 BEAT 的主攻手，这样能有效防止攻击被对手格挡而白白浪费时间。需要注意的是，弓弩手在攻击时如果水平位置的正前方有单位存在，弓弩手的攻击目标会被强制判定为攻击身前的单位。

※魔法职业在咏唱过程中如果受到带有击退效果的攻击，咏唱会被强制终止。

流程攻略



注：游戏一共有秩序（A 结局）和混沌（B 结局）两种结局，进入哪种结局根据玩家在流程中选择的问题答案而定，每项问题都有两个答案，分别对应秩序和混沌，一般来说，邪恶的选择（比如杀人，抛弃同伴）即是混沌，反之亦然。玩家选择的答案总数偏向哪边即进入哪种结局，在攻略中会列出所有选项的偏向。

SCENE.01 キャラバン袭击作战

胜利条件：敌全灭

败北条件：エース战死、战线崩坏

ACE 可选角色：ジュリオ

出击数：－

虽然本关只能控制主人公ジュリオ，但我方的其余战力都会以 NPC 的身分支援我们。作为游戏的第一关，本关难度自然不高，各位可以趁机熟悉一下游戏的基本系统，在敌人侧面或背面发动进攻可有效防止攻击落空。此外，为了让获得的经验值最大化，尽量由ジュリオ结果敌人。

战后分支选择

见逃す→秩序

剑を振りかざす→混沌



SCENE.02 エスペランサ演习

胜利条件：击破ノア

败北条件：エース战死、战线崩坏

ACE 可选角色：ジュリオ、テレザ

出击数：1

本关的任务目标非常容易达成，敌方的佣兵部队也会帮助我们攻击ノア，洛克建议各位不要在开始就攻击ノア，过早击破他只会白白浪费大量的经验和宝物，等回收了附近的宝箱再回头解决他也不迟。

SCENE.03 エスパ－ダ防卫战（第一阶段）

胜利条件：敌全灭（第一阶段）

败北条件：エース战死、战线崩坏

ACE 可选角色：ジュリオ、ノア

出击数：3

开战后应尽快占领附近的 2 个据点，这里推荐兵分两路解决敌人，左路由ジュリオ率领一名远程角色从桥上向敌人发动进攻，右路则让テレザ带领另一名远程角色消灭从水路来犯的两名敌人。由于其余三名角色在第二阶段会因为剧情要求强制战死，因此战斗时尽量先让远程角色削弱敌人，再让ジュリオ给予敌人致命一击。

战前分支选择

アリッサを止める→秩序

默って行かせる→混沌

SCENE.03 エスパ－ダ防卫战（第二阶段）

胜利条件：击破ピエール

败北条件：エース战死、战线崩坏

ACE 可选角色：ジュリオ、テレザ

出击数：3

面对帝国派来的讨伐部队，我方没有丝毫胜算，无论我方击破多少敌人，敌人都会马上增援相同数量的单位，因此这场战斗自然也成为剧情要求的必败之战。不过就算战败也要败的有价值，我们可以趁机熟悉一下骑士和魔法师这两种敌人的主力兵种，并尽量让ジュリオ多击破敌人获得经验值。其中骑士由于会装备大幅增加格挡几率的盾牌和带有击退效果的武器，因此也是最让近战单位头疼的兵种，推荐让远程单位发动 BEAT 一口气将其消灭（游戏中期开始尽量装备能增加命中率的防具，否则远程单位的 MISS 几率足以让人崩溃）；而法师的应付方法就简单多了，只要在其咏唱期间使用带有击退效果的武器攻击，就能强制中断咏唱（推荐使用带有击退效果的投枪进行远距离干扰）。



战后分支选择

ガルガンディア帝国を倒すため→混沌

大切なものを守るため→秩序

SCENE.03 エスパ－ダ防卫战（第三阶段）

胜利条件：到达魔枪旁边→击破ピエール（取得魔枪）

败北条件：エース战死、战线崩坏、魔枪回收失败

ACE 可选角色：ジュリオ

出击数：－

战斗开始后女武神エリーゼ会作为 NPC 出现在地图左方帮我们吸引大部分火力，而我们则只要专心朝魔枪所在位置前进即可，成功取得魔枪后胜利条件也改为击破ピエール，在军神的帮助下敌人的剩余体力都不多，加上魔枪命中敌人后会产生吸血效果，就算消灭全部敌人也不成问题。

SCENE.04 叹きの门奇袭作战

胜利条件：击破ピエール

败北条件：エース战死、战线崩坏

ACE 可选角色：ジュリオ、ラグナス

出击数：4

由于ラグナス在不久后会因为剧情关系脱离队伍，因此不要让他获得太多经验。战斗开始应第一时间占据附近的几个据点提升我方综合实力，再消灭周围的敌人。朝城门位置进军时要小心地图左上方的 MAP 兵器，其攻击范围很广，除了利用弓箭手（エリーゼ）发动 BEAT 外，让队伍快速通过兵器的射程范围也是减免伤害的有效手段。至于 BOSS 旁边的骑士部队，利用パウロ的魔法和ジュリオ的魔枪横排攻击可以快速削减敌人的 HP。



战前分支选择

胜利を约束する→混沌

无事の归还を约束する→秩序

SCENE.05 マウレカ村の战い

胜利条件：击破ロドリゲフ

败北条件：エース战死、战线崩坏

ACE 可选角色：ラグナス、パウロ、エリーゼ

出击数：4

我方部队被强制分为左右两路，其中右边路线由于初始只有两名角色，鲁莽深入的话会遭到敌方大部队的围攻，最好的方法就是分配一名近战单位和パウロ配合，让近战单位站在桥上形成 1VS1 的局势和敌人周旋，而パウロ则利用范围魔法将敌人一网打尽。至于左边的大部队就轻松不少，从水路前进能快速到达目标所在地点，利用 BEAT 系统可以轻易消灭他。

SCENE.06 圣者の森の遭遇战

胜利条件：救出女性→全灭敌人（ACE 和目标接触后）

败北条件：エース战死、战线崩坏、女性战死

ACE 可选角色：ジュリオ、ラグナス

出击数：3

从本关开始敌方会出现魔法剑士这一职业，他们会和魔法师一起使用 BOOST 进行战斗，该兵种的特点在于咏唱时间短，如果拥有击退技能的角色不在附近的话很难打断他的攻击。战斗开始后推荐让所有角色都集合在地图左边，引诱右边的敌人过来，等敌人站位集中后就可以利用范围魔法轰杀了。



战前分支选择

おかしい、と指摘する→混沌

供に祈りを捧げる→秩序

SCENE.07 カロッツァ流刑地解放战

胜利条件：バッカス
败北条件：エース战死、战线崩坏
ACE 可选角色：ヴァレリィ
出击数：4

本关的难点在于进军时远处敌人的干扰，我方应尽早占据周围的据点增加攻击力和 BEAT 的有效距离，再利用远程单位消灭掉烦人的弓箭手和魔法师（也可以使用军神削减敌人的血量）。BOSS 的格挡值较高，推荐以ヴァレリィ为中心发动 BEAT 将其解决。



SCENE.08 ヴィクトリオン攻城战

胜利条件：击破ピエール
败北条件：エース战死、战线崩坏
ACE 可选角色：ジュリオ、ラグナス、パウロ
出击数：5

我方部队依旧会被强制分成左右两路，由于攻城的路线在地图左边，因此要把主力部队尽量安排在该处，而右边则适当放置一名较强力的角色用来抢占据点（推荐主角，有魔枪的范围技能回血，生存能力要高于其他角色）。开战后可以让ヴァレリィ率领大部队朝左边挺进，由于对方的骑士有击退技能，不要站在版本被打出屏幕，消灭驻守的三名敌人后，城墙上的骑士部队就简单多了，可以多利用强制穿插系统逐一将落单的敌人击破。

战后分支选择
仲间达の敌を讨つ→混沌
静かに枪をおろす→秩序

SCENE.09 大溪谷の战い

胜利条件：アルベルト击破
败北条件：エース战死、战线崩坏
ACE 可选角色：ラグナス、パウロ、ヴァレリィ
出击数：5

本关的地形比较复杂，进攻前最好先切换视角观察下方是否有敌人存在，并派遣一名角色跳到下方平台占领据点。由于开战时我方很容易被敌人卡在桥上，此时推荐使用击退技能配合强制插入进行突围，如果没有击退技能，也可以将挡路的敌人消灭后马上使用强制插入突破，如果速度过慢很容易被后方的敌人继续堵住路口而无法前进，突破第一座桥后アルベルト会主动朝我方进军，尽量将他引到中间的空地上，利用 BEAT 合力击破吧。



SCENE.10 ゴルゴタの血战

胜利条件：ウォーレス击破（第一阶段）→ロベルトゥス击破（第二阶段）
败北条件：エース战死、战线崩坏
ACE 可选角色：ジュリオ、ラグナス、パウロ→ラグナス（第二阶段）
出击数：4

进入关卡后就会发现一门大炮在迎接我们的到来，被它的攻击命中后会有一定几率陷入燃烧状态，中此状态的角色 HP 会随着时间的推移逐渐减少，因此本关开始时最好配置 2 名弓箭手，在第一时间里解决头顶的大炮。消灭大炮后，前方的骑士部队就对我方构不成多大威胁了，尽量让他们集中站位并使用魔法快速消灭。至于 BOSS ウォーレス则推荐静等他走下来再集中火力消灭，贸然压上很容易遭到上方驻守敌军的围攻，达成胜利条件后战斗进入第二阶段。



第二阶段的战斗和エスパーダ防卫战一样是必败战斗，敌人会无限增援。不过由于敌人的等级较高，我方不妨趁机提升下队伍的等级，只要保证 ACE 队员ラグナス的安全，本关可以捞到不少经验。最好的办法就是将敌人进攻的路线堵住，然后利用范围技能发动猛攻，并多利用强制穿插系统恢复体力。

SCENE.11 ヴィクトリオン脱出作战

胜利条件：保护アリッサ到达指定地点→全员到达指定地点（アリッサ脱离战场）
败北条件：エース战死、战线崩坏
ACE 可选角色：ジュリオ、エリーゼ、パウロ
出击数：2

因剧情需要我方的整体实力被大幅削弱，剧情角色只剩ジュリオ、エリーゼ、パウロ三人，好在本关的目的并不是胜利。开战后以最快速度消灭附近的两名刺客，之后一路掩护アリッサ到达地图左下方的指定地点即可，当アリッサ退场后胜利条件也随之变化，由于全灭敌人会耗费大量时间，是要过关评价还是经验值，就由各位自行取舍吧。

※行军时切记不要靠近护城河，一旦被打至河中角色会被淹死。



SCENE.12 尸食との战い



胜利条件：イザヴェリ击破
败北条件：エース战死、战线崩坏
ACE 可选角色：ジュリオ、エリーゼ、パウロ
出击数：2

和 11 话一样，本关的出击人数也不是很多，此战要注意敌方的骷髅兵，将它干掉后经过一段时间会自行复活，因此最好的办法是不理会杂兵，占领据点后以最快速度包围目标イザヴェリ，用 BEAT 结果他。

SCENE.14 灭びの砂漠遭遇战

胜利条件：全灭敌人
败北条件：エース战死、战线崩坏
ACE 可选角色：エリーゼ、アリッサ、パウロ
出击数：3

皇女アリッサ在本关开始正式加入，虽然她的初始等级只有 LV.1，但她的成长值非常高，加上打一战升一级的经验，要培养起来也不是太困难。战斗开始后先利用远程部队将水中投枪的人鱼消灭，再站在场面中央的空地中耐心等待敌人过来，至于地图上方的魔法师，利用弓箭手发动 BEAT 即可在远距离消灭（推荐最后再干掉魔法师，可以省去派一名角色上去捡道具的麻烦）。

SCENE.15 分支选择
拒绝する→混沌
共に战う道を选ぶ→秩序



SCENE.16 北方冻土の战い

胜利条件：救出女性→全灭敌人（ACE 和目标接触后）

败北条件：エース战死、战线崩坏

ACE 可选角色：ジュリオ

出击数：3



本关四周都被河流包围，行军时尽量不要靠近深水区域，很容易因为敌人的击退技能而淹死。不过我方也可以利用这些地形，堵住道路后逼敌人站到深水区域附近，再用击退技能将敌人淹死。至于水中的两条人鱼，除了使用弓箭或是魔法解决外，也可以将她们吸引到地图右上方的浅水区，再用近战技能消灭。

SCENE.17 山贼团との战い

胜利条件：ロドリゲフ击破

败北条件：エース战死、战线崩坏

ACE 可选角色：ジュリオ、パウロ

出击数：3

本关的地形十分复杂，加上不少据点位于山的另一面，众多不利因素使得战斗难度直线上升。战斗开始后应第一时间占领附近的据点，然后在初始地点附近等待敌人过来再一举歼灭，战斗时要小心山顶上的魔法师，她会释放带有击退效果的直线风魔法，看到她进入咏唱状态后应马上离开她的攻击范围。值得一提的是，本关为了取得高评价就要抓紧时间，在ロドリゲフ还没下山的时候就要派遣部队对其发动进攻，不过他的 HP 有 3000 左右，想要进行有效的进攻必须多占领据点增加 BEAT 范围，再利用弓箭手从远处发动进攻。



战后分支选择

顽固、反论する→秩序

默っている→混沌

SCENE.18 アズリ＝アズ－ルの战い

胜利条件：全灭敌人的地面部队

败北条件：エース战死、战线崩坏

ACE 可选角色：エリーゼ、アリッサ、ナタリア

出击数：3

由于本关会有两条人鱼在地图右下方不断咏唱范围魔法干扰我方，因此战斗前最好给出战人员装备增加水属性抗性的防具，能让我方角色掉血速度降低不少。战斗开始后不急着发动进攻，可以先把屋顶上那只讨厌的恶魔引下来集中火力消灭，以防止我方角色被其魅惑，至于本关的目标——敌人的地面部队实力平平，多利用挡路战术等他们聚集到一起再使用范围技能消灭即可。

SCENE.19 ヴィクトリオン夺还战

胜利条件：ネルソン击破

败北条件：エース战死、战线崩坏

ACE 可选角色：ジュリオ、アリッサ、ナタリア

出击数：5

这是第三次在ヴィクトリオン作战了，不过城墙上的大量远程部队和 MAP 兵器使本关难度直线上升。开场占领附近据点后全军应以最快速度朝左路前进，并利用远程单位优先解决掉位于骑士部队后方的法师，排除远程干扰后我方就可以利用堵路战术慢慢磨死对方的骑士部队（也可以利用军神一次性削减对方的 HP）。消灭驻守的骑士部队后敌军只剩下城墙上的远程部队和 BOSS 了，远程单位的攻防能力十分薄弱，对我方构不成太大威胁，专心对付 BOSS 即可。

SCENE.20 尸食との再战

胜利条件：イザヴェリ击破

败北条件：エース战死、战线崩坏

ACE 可选角色：ジュリオ、エリーゼ、アリッサ

出击数：3

本关的出击名额只有 4 名，为了保证以最快速度突破敌人的包围网，最好不要派出魔法师，因此最好让出战人员携带一些恢复性道具以备不时只需。鉴于本关的大部分敌人都是会无限复活的僵尸部队，因此直捣黄龙才是最有效的办法。战斗开始后先占领附近的据点，然后一路利用带有击退的技能配合强制穿插系统强行突破敌人的包围网，BOSS 的防御力不高，利用 BEAT 攻击可以在三次行动内解决战斗。



战前分支选择

肯定する→秩序

返答に戸惑う→混沌

SCENE.21 大溪谷攻防战

胜利条件：コンラッド击破

败北条件：エース战死、战线崩坏

ACE 可选角色：ジュリオ、ナタリア、ヴァレリィ

出击数：5

本关的敌人以远程部队为主，稍有不慎就会被敌人利用 BEAT 攻击损失 600 以上的血量，加上山区的地形狭隘，对我方行军布阵都十分不利。建议开场后先不急着行军，在桥上等待敌人的大部队到来，然后用范围系招式一举消灭（堵路的角色最好携带一把有击退效果的武器，可以利用人撞人的原理把敌人硬挤下平台）。解决敌人的前锋部队后，剩下的兵力就不足为惧了，全军压上消灭 BOSS 吧。

※本关如果有雨云の弓的话会使难度降低很多，这把武器在雨天命中后能将目标冰冻，可以轻易地将敌人冰冻后慢慢打下悬崖。



SCENE.22 大盾を贯く第三の枪

胜利条件：ロベルトゥス击破

败北条件：エース战死、战线崩坏

ACE 可选角色：ジュリオ、アリッサ、ナタリア

出击数：4

本关的难度算是游戏中数一数二的高，担任先头部队的骑士不仅都装备了提升 40% 格挡几率的盾牌，还会使用范围技能攻击，加上头顶的轨道炮和弓箭手的干扰，突击时最好将我军的兵力适当分散，以免被对方的范围攻击命中而损失太多 HP。由于敌人的攻击多为火属性，因此给前方部队适当装备一些增加火属性防御的物品可以有效降低所承受的伤害（如龙甲ドラゴニア）。

开战后和敌人先头部队大约要 3～5 轮行动才会接触，因此我方有充足的时间用来料理头顶上的轨道炮，清理掉轨道炮后能对我方进行干扰的只有城墙上方的 2 名弓箭手，建议各位不要理会，专心应付敌人的骑士部队，全灭骑士后 BOSS ロベルトゥス也会朝我方进军，耐心等他下来后使用 BEAT 围攻吧（如果不是时间太紧，洛克不推荐爬上城墙强攻 BOSS，上面狭隘的地形对我方非常不利）。

※如果有富余的战术点，不妨在双方交锋之前先借助军神之力削弱对手的实力，配合大范围的魔法能轻易将敌人先头部队的血量降至底线。



SCENE.23 宰相の真意、名誉の战死



胜利条件：レジーナ击破

败北条件：エース战死、战线崩坏

ACE 可选角色：エリーゼ、ナタリア、パウロ

出击数：4

本关的敌人以魔法师为主，如果我方有远程击退技能的武器会使战斗轻松不少。进军时千万不要贪图方便而选择桥上路线，一旦出口被对方的近战单位堵住将很难突破，之后就会被对方的魔法无情的轰炸。最好的方法是从水路发动进攻，同时レジーナ也会朝我们移动，以最快速度解决她吧。

SCENE.24 ヴァン・デル・ダルト突破战

胜利条件：バッカス击破

败北条件：エース战死、战线崩坏

ACE 可选角色：ヴァレリィ

出击数：4

如果不想面对开战之后朝我方蜂涌而至的敌方大军，那么本关的攻略方法和上一关没有多大差别，BOSS 的初始位置离我方很近，而且在战斗开始就会朝我方移动，开战后直接让弓箭手发动 BEAT 围攻 BOSS 即可结束战斗。如果不想白白浪费本关提供的大量经验值和宝箱中的 4 星武器，那么就要做好和敌人硬碰硬的准备。推荐将兵力分为左右两路，其中右路由于有 BOSS 的干扰，最好将队伍中较强的角色分配到该处，而左路就比较轻松了，刺客和山贼的战斗力并不高，派遣一名格挡率较高的近战角色前去料理即可。



SCENE.25 帝都ダルタニカ攻略战

胜利条件：全灭敌人→ラグナス击破（第二阶段）

败北条件：エース战死、战线崩坏

ACE 可选角色：ジュリオ、ナタリア、ヴァレリィ→ジュリオ（第二阶段）

出击数：5

在我方初始阶段上方的三名弓箭手非常讨厌，由于敌人的主力部队要有一段时间才会和我方交锋，因此我们可以优先解决上方的弓箭手（如果这里不管弓箭手而贸然突入，我方的前锋部队很容易因为弓箭手和主力部队联手发动 BEAT 而惨遭秒杀）。建议开战后派遣一名近战角色从右边的台阶上去，然后再由弓箭手从下方发动 BEAT 攻击快速解决（推荐先使用军神削弱敌人再发动进攻）。当消灭上方的弓箭手部队后，敌人的主力部队就不会对我方构成太大威胁了，全灭敌人后战斗进入第二阶段。

被洗脑的ラグナス血多皮厚实力不俗，ジュリオ和他硬碰硬必然吃亏，而我方主力部队需要 3～4 次行动才能前来支援，因此最好给ジュリオ带上一些恢复道具保命。开战后先让ジュリオ后撤和我方大部队汇合，至于挡路的僵尸军团建议集中火力打开突破口，然后利用强制穿插系统快速突破，只要让ジュリオ和大部队成功汇合，接下来的战斗就简单了，利用 BEAT 攻击围攻ラグナス即可。



SCENE.Final ハイデルガルド帝城决战

胜利条件：ザイアード击破

败北条件：エース战死、战线崩坏

ACE 可选角色：ジュリオ、アリッサ

出击数：5

为了对付大量 MAP 兵器，开战前一定要给主力部队装备降低火属性伤害的防具，本关的地图比较让人头疼——地形非常狭隘，必经之路上又有骑士这种格挡几率极高的“路霸”驻守，想要用击退效果的攻击让他们强制让路是几乎不可能的，这里建议让弩手ヴァレリィ在近距离攻击，而弓箭手エリーゼ则在后面发动进攻，由于此时我方部队会遭到大量远程攻击的干扰，因此一定要注意回复血量，只要干掉前面的两名骑士登上城墙，之后的战斗由于没有 MAP 兵器的干扰会轻松不少。



エンディング A 英雄の异名など

※ A 路线的结局和 B 路线不同，只有剧情并无战斗。

由ジュリオ率领的革命军历尽千辛万苦终于击败了罪恶的根源——宰相ザイアード。占领皇宫后，在皇女アリッサ的带领下众人来到了国王所在的房间，不料此时的皇帝已经离世，而将军ロベルトゥス为了让国内维持安定，打算以“反逆罪”处刑ジュリオ等人，情急之下アリッサ只能登上皇位，利用皇帝的权限赦免ジュリオ……



昔日并肩战斗的伙伴如今各奔东西，不过ジュリオ坚信，这个由アリッサ治理的国家，一定会迎来更加美好的未来……

エンディング B ダルタニカ逃亡战

胜利条件：我方全员从城内脱离

败北条件：エース战死、战线崩坏

ACE 可选角色：ジュリオ

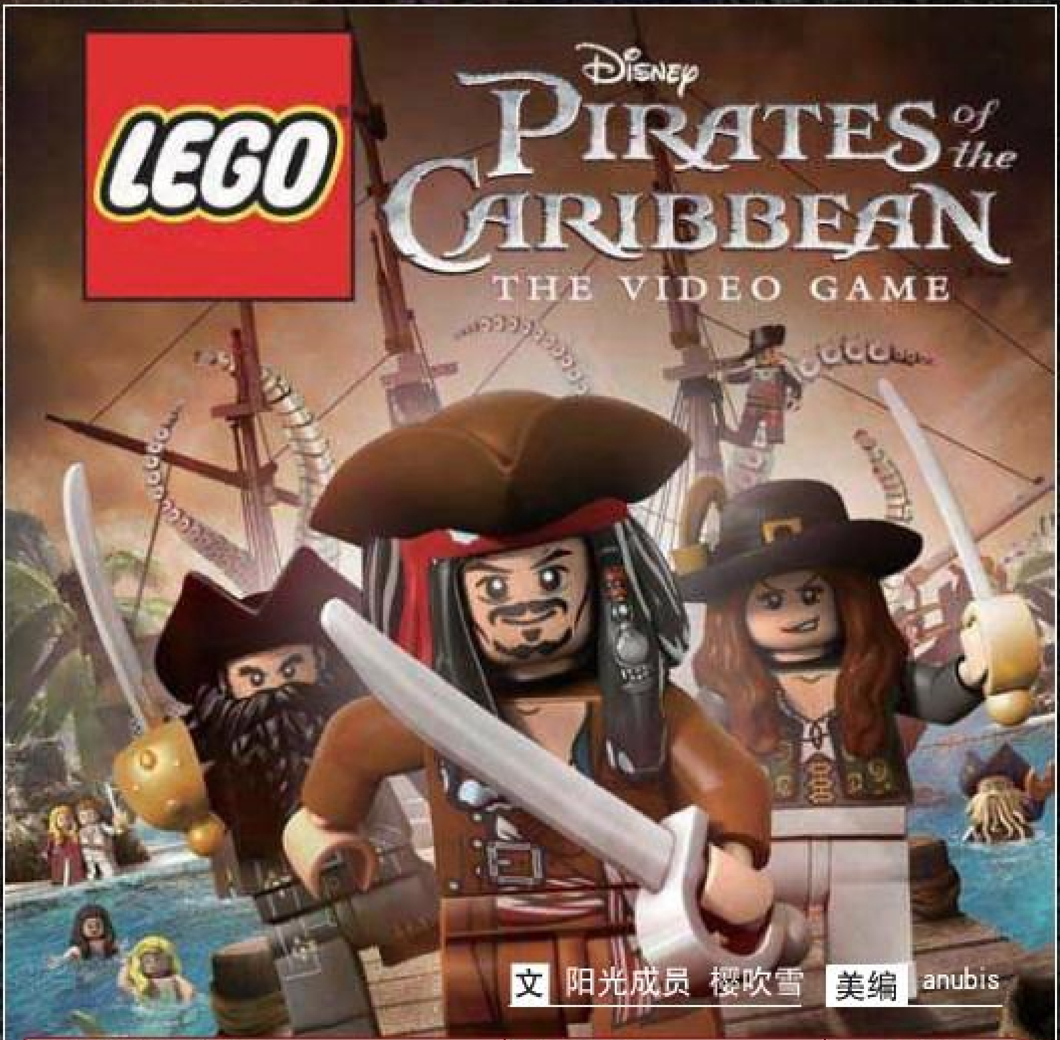
出击数：2

和アリッサ撕破脸皮后，ジュリオ一行人遭到帝国部队的围剿。本关十分简单，可以让其余两名出战人员留在皇宫中吸引敌人火力，让ジュリオ趁机溜之大吉。需要注意的是，利用此方法一定要让留守宫中的两名成员以最快速度自杀，除了卸掉全部防具外，推荐出击角色为エリーゼ和ヴァレリィ这两名弓箭手，让她们站在一起互相射击。如果两名吸引火力的角色太迟阵亡，会出现ジュリオ到达指定地点后反遭敌军围攻的情形。



通关追加要素

游戏通关后系统会询问玩家是否进行存档，此时标题画面会出现名为“RENEW GAME”的新选项，进入后读取刚才保存的通关存档即可开始二周目。二周目下会增加新的 NIGHTMARE（噩梦）难度，并继承一周目的资金及道具（魔枪无法继承），喜欢高难度的玩家不妨挑战看看。



文 阳光成员 樱吹雪 美编 anubis

乐高加勒比海盗	Disney	动作
多机种	LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game	美版
	2011年5月10日 1～2人	39.99美元
	对应机种为PS3及X360	对应玩家年龄：10岁以上

随着《加勒比海盗 4 惊涛怪浪》的上映，全球再次掀起了观影热潮。和游戏差不多同时出现的本作，继承了乐高游戏的一贯特色，简单、有趣、全成就／白金无压力。游戏对 4 部《加勒比海盗》电影中的经典剧情还原度非常高，更融入了各种幽默搞笑元素。游戏包含数量众多的角色，游戏多达 20 个关卡，更为影迷和玩家准备了异常丰富的收集要素。本作还可以和朋友双打同乐，让我们一起开动脑筋，加入海盗的行列吧！

游戏操作

X360版	PS3版	作用
摇杆	摇杆	方向
X	□	普通攻击，部分角色蓄力可锁定目标投掷
A	×	跳跃，女性角色可二段跳
B	○	特殊技能
Y	△	切换队友
LB／RB／LT／RT	L1／L2／R1／R2	自由模式里切换角色

系统说明

基础说明

游戏画面的左上角显示当前角色和角色的生命值，角色死亡会原地复活，但是每死亡一次会损失大量分数，故事模式中按 Y 键后摇杆控制方向可以切换为所需角色，自由模式下可以直接按键切换角色，关卡中特定机关需要特定角色进行解锁，接触机关后如果是非解谜角色会显示出需要的技能或人物。

部分关卡在屏幕上方会显示需要达成的目标。破坏场景可以得到大量分数积木，每关分数达到一定数量后就会达成目标。完成真海盗的称号过关后用分数可



以在海盗码头购买大量角色，也可以购买位于码头各处隐藏的红帽子。购买角色后 Y 键可以直接选择角色使用，红帽子购买后可以在 Extras 选项里开启相对应的秘技。本作收集要素比起以往的“《乐高》系列”有所增加，除了过关给的黄积木和每关 10 个的漂流瓶之外，又增加了罗盘搜索物品，这也让本作更加耐玩，乐趣无穷。

码头设施

跟每个乐高游戏一样，玩家的大本营很有特色，本作是海盗，我们的据点自然是码头，码头上的设施一开始并不会为玩家全部开启，而是由玩家收集一定数量的黄积木并组合后才会开启，游戏中所有的红帽子也都隐藏在大本营的全部区域中，需要一定条件才会显示，下面介绍一下码头的设施。

航海图：本作的任务关卡区，一共有 4 张航海图，分别是《加勒比海盗》电影 1 到 4 部的内容，每张图都有 5 个关卡，关卡真实还原了电影的内容，而且增加了搞笑元素，非常欢乐。

了望塔和捕鱼码头：这个区域中了望塔的升降梯需要黄积木凑够 32 个才能组合好，拼成升降梯后就可以到塔顶使用望远镜，捕鱼码头区域是全部 20 关的微型船，可以在此查看该关卡的收集度，当一关的 10 个配件全部收齐后，就可以在此击碎瓶子，这样瓶中的微型船就可以变到水中让玩家真实驾驶，甚至还可以发炮弹，非常可爱。

旅店区：这个区域隐藏着非常多的红帽子，旅店中央的门和左边的门是可以进入的，左边的门进入后是酒馆，地图上可以回顾游戏中的全部 CG 剧情。旅馆最上方的钟楼，拨动时针可以发生昼夜变换。

密林小屋：旅店区最左边有鳄鱼的水塘，上面的吊桥需要 24 个黄积木才能修好，修好后就可以用滚木桶到桥对面开启密林小屋的门，在小屋上层玩家可以自己创建自己的自定义角色在自由模式下进行游戏。





收集要素

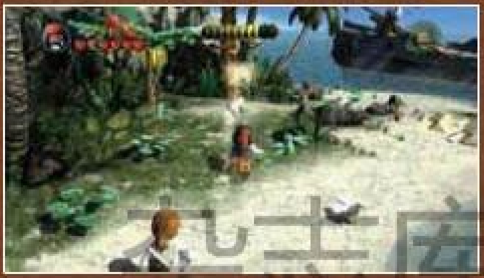
本作的收集要素依然非常丰富，除了每关达到一定分数就可以获得真海盗的称号之外，还有诸多收集内容，下面为大家详细解析这些内容。



（1）黄积木：黄色积木依然是系列传统项目，本作的黄积木除了每过一关给一块之外，收集齐一关的全部 10 个微型船配件给一个，每关的 8 个罗盘寻找物品全齐给一个，完成真海盗称号给一个，也就是说每关共有 4 块黄积木，20 关一共 80 个，之后每收集齐一个剧情 5 关的全部微型船就可以在捕鱼码头得到一块，一共 4 块，收集齐 84 块后可以在旅店区拼好金色旗杆，这样金色的门就会打开，里面是惟一的隐藏关 The Ride，完成隐藏关就可以获得最后一块黄积木。

（2）红帽子：这个其实就是系列中的密码积木，一共 20 块，全部在码头的各个角落，同样需要解谜才会出现，需要购买才后可以在 Extras 选项里开启秘技，大多数都价格不菲，暂时买不起别担心，红帽子出现后只要不购买就不会消失。这里给大家一个建议，在航海图对面的沙滩上有 5 根短标杆，连续踩踏 5 根标杆就会出现一个红帽子，这个帽子是分数 2 倍的密码，50 万分数，请先攒钱购买这个帽子，会让你的分数积累速度大大加快。

（3）微型船：微型船就是系列中的迷你配件，每关都有 10 个，只有人物类型齐全后在自由模式下才能全部收集，因为只有特定角色才能解开特定谜题。建议大



©2011 The LEGO Group. All rights reserved. ©2011 Disney Enterprise, Inc. and Jerry Bruckheimer, Inc.

家购买到配件指向的红帽子并开启秘技后再来收集这一项。

（4）罗盘：本作新加入的收集要素，只有 Jack 具备这一能力。控制 Jack 时长按 B 键就可以看到本区域隐藏的全部道具，选择其中一项地面上就会出现引导线并伴随一阵小旋风，跟随引导线的方向行走，物品的终点位置会显示为一个红叉，到达红叉后道具就会出现。不同区域会有不同的道具，每关都有 8 个，有些关键道具和微型船配件也在其中。

（5）全人物：本作共 79 个角色。关卡全部通过就可以加入 36 个角色，剩下的 43 个角色都需要在码头进行购买，如果派别一样可以直接购买，如果不同，需要打败他之后才能购买，这里要注意的是被打败的角色会逃得飞快，很难追上，尽量在打的过程中把他逼到边边角角，以免他逃跑后又要重新打。



难点关卡攻略

游戏内容丰富，关卡众多，思考如何解谜也是乐高游戏最大的乐趣，下面仅就一些流程较复杂机关较多的关卡给出攻略提示

1-2

本关是要在关卡中集齐名单上的 4 个人加入海盗的队伍。开始要直接去拿插在门边的火把，然后点燃码头旁的加农炮，之后就可以控制加农炮炸开正对的大门。进入下一个场景后要先安装马车的两个轮子，然后取得井边的青苹果喂给马吃，这样就可以骑上马把马车拖离开右侧被封住的院子入口。进院子后，先打碎猪圈口的大箱子，可以从其后面的箱子中发现轮盘，安装好转动可以将右侧的空水盆升到上层。拉下梯子爬上二层，将水盆搬到左侧的笼头下面，拉动机关可以蓄满水，之后再把水盆原路搬回，水盆就会直接落回下层把熟睡的 Mr.Gibbs 泼醒，这样我们就有了修理工。

修好刚才我们进院子时的门就可以回到刚才的场景，先修好壁炉，然后拿到其中的火把点燃下方的炸药桶就可以炸出地下室的路，进入地下室先要破坏左边最里面的桶和栅栏前的积木堆，此时要换用 Jack 长按 B 键使用罗盘搜索技能找出火枪的位置，一直跟着旋风移动即可。找到火枪后需要用场景中的铲子挖出来，把火枪给 Marty，他也会加入队伍。





利用 Marty 的钻洞技能进入栅栏后，用火枪打爆重物让上方的隔板打开，消灭敌人打爆重物就可以爬进酒馆内部。修理工修好吊灯，沿吊灯跳到对面 2 楼进入房间。这里只需要毁掉门口的钢琴就可打出钻石，交给 Anemaria 就可以让她入队。

之后必须使用 Anemaria 的 2 段跳技能拉下窗帘才能阻止敌人继续进入。全灭敌人后左边的门打开，出门后继续二段跳荡到对面，把阳台边上的大箱子推下去，跳下来就能把碎片组装成八音盒，这样左边的屋子就会开门了。进门后沿轨道推箱子，二段跳来到二楼，只要消灭鹦鹉一直在啄的那个人，鹦鹉就会飞走。之后鹦鹉就会飞到中央吊灯上，跳上吊灯就能把吊灯踩下来，鹦鹉就回到主人那里，最后一个目标成功加入，之后回到码头坐上小船即可过关。

1-4

本关是要求点燃篝火求救。首先要凑足 3 堆木材，第一堆就在篝火旁，扔到指定位置拼好即可。

之后用 Jack 进行罗盘搜索，搜索有骷髅标志的海盗地窖。爬上香蕉树摘一个香蕉，与左边拿铲子的猴子交换，就可以得到铲子。挖出地窖的入口，打掉锁就可以进入。下面是一个复杂的光线谜题，先要拼好入口右侧的吊桥，用 Elizabeth 拉上方绳子，可以升起吊桥左端，踩滚筒开机关可以升起中央部分。而右端需要用 Elizabeth 的空中摆荡先跳到对面，打碎最右边骷髅的宝箱，就会得到轮盘。轮盘就可以安装在右端桥下的机关上，转动后整个吊桥就拼好了。

Jack 过来后让他先用刀开启机关，然后 Elizabeth 拉下梯子，上去后就会发生昼夜转换。剧情后利用左上方的望远镜观察对面船上的 Norrington（蓝色衣服军官）。再次发生剧情后就是白天了，此时光线就会从树上的镜子反射进地窖里。再次回到地窖，一进入地窖，光线就会把眼前的捆绑炸药的材料堆引爆，拼好零件又会形成新的反光镜。此时桥上会出现两个轮盘，转动两个轮盘，使两个反光镜形成一个 Z 字形光线，这样就可以引爆桥左侧的炸药。拼好后会形成一个可推动的扇叶状机关，让光线移动到左侧的杂物堆，就会掉出材料，拼好后形成一个木桥，到最左侧就可以发现第二堆木材了。



先把木材堆放到刚才掉出木桥的杂物堆里，这样整个杂物堆就会升上去，出现最后一面反光镜，把镜子安到木梁的绿色底座上，这样光线就可以反射到上面引燃篝火。从本关开始的入口上到地面，此时第二堆木材也升上来了，把它放好后，从废弃的大船上的木桥过到望远镜那边的海滩，打碎两个箱子，把碎片拼成投石机，把轮盘也拆散组成投石机的开关，此时小入口的盖子就会变成碎片，拼好后就是第三堆木材了。把木材堆放到投石机上，转动轮盘扔过去，最后回到篝火的海滩把篝火彻底拼好就可以过关了。



2-3

本关前半关卡是要凑齐目标的3个人，这关大多数的机关都会被章鱼爪缠绕无法接近。你需要捡起地上的灯来赶跑它，章鱼是害怕亮光的，先把船各处的章鱼爪驱散后再进行下一步。

上右侧的甲板上转动机关，上面的缆索就会掉下来砸碎下方的贝壳，组装碎片就能出现Koleniko，只要给他左下方地面上的扫帚就算完成目标。爬上最右边的桅杆，然后射击上面的靶子，上面的重物就会掉下来摔碎，拼好后就是第三个人物Maccus。用Turner老爹的技能钻海藻，就能到左边的甲板上面，拼好地上的碎片就是第一个人物Clanker。

剧情后Turner和老爹都被关起来，要想打开大门需要先跳到下一层用灯驱散左侧缠在木桶上的章鱼爪，之后踩木桶开启机关，上层的锁就会被弄断，之后到最右侧钻海藻，就会进入一个非常小的隔间。转动轮盘，上层的梯子就会放下来，再钻回去从梯子爬到上层，驱散缠住门开关的章鱼爪，然后一人控制刀开关，一人推门就可回到甲板。

此时Jones已经进入自己的船长室弹管风琴，要跟着他进去，用钻海藻然后扳动刀开关的方式使右



侧的轮盘出现。用Turner把轮盘往里推就可以转动，让正面的水流格子变成可以行走的阶梯，同样操作左侧机关，直到让水流地面形成连续阶梯可以通向中央的地面。之后搬动道具走刚才弄好的阶梯，放下后就可以驱散地面上的章鱼爪。这里要注意，一定要踩两个有特别颜色的砖块，否则会出现大量敌人，一旦踩错要关上上方的两个盖子才不会让敌人继续出现，一共三组砖块全部踩对后过关。

3-5



本关是要凑齐所有海盗的信物，每一件信物都要扔进中央的木盆里。

开始打碎船左侧的箱子，可以发现喇叭；使用望远镜望向对面船的Qing夫人，会扔过来一个游泳圈；之后打碎右侧的箱子，拿里面的伞送给左侧的Regetti，可以得到眼球；用Turner投掷右侧船桅杆上的靶子，就可以放下向上爬的绳子，爬上去之后在船帆左侧尽头可以得到黑钻石，注意下来一定要从绳子上慢慢爬下来，直接跳下会让钻石摔掉；继续爬上桅杆，从缆索滑到另一个桅杆上，用火把点燃大炮就可炸碎甲板上的桶，跳下去后可捡到香肠；拿上船上的火把，跳到拴在大船一侧的小船上，用火把驱散章鱼爪后，就可以捡起贝壳；再从左侧的渔网爬上来。全部信物扔进桶里就会出现剧情。

剧情之后先消灭船上的第一波敌人，之后敌炮弹就会炸碎零件，用零件组成左边的加农炮，跳上右边的甲



板，多次转动轮盘，让箱子吊到合适位置撞碎。海水冲刷后可以组成右边的加农炮，拼好中央加农炮旁的轮盘并转动，可以升上下方的小船，这样带起的海水就可以把爬在中央加农炮上的白螃蟹群冲走。3个炮都准备好就可以拿火把逐个向对面敌人战舰上的破口处射击，3个点全部击碎后发生剧情。

来到飞翔的荷兰人号之后，先要打败Turner的老爹，之后再拼好他就可以让他加入队伍，运用其独有的技能钻海藻就可以让他达到船左侧高处甲板拿到灯。用灯驱散在船中央缠住箱子的章鱼触手，之后沿轨道推箱子，让Jack跳上去，直接拉绳索上桅杆，与Jones战斗，把他打下桅杆后他会多次利用钻水藻和绳索转移，击败他后即可过关。

4-1

本关开始后Jack和Mr.Gibbs都没有武器。先拿两边骑士盔甲手中的武器，投掷玻璃窗上面的靶子，然后拼组碎片就可以放下上面的绳索。Jack拉绳索上二层后推下金色骑士盔甲，底座就会滚到桌面上的轨道上。拉窗边的绳子就可以让大厅内的吊灯下降并摆荡，跳到轨道的桌面，把刚才的底座推倒吊灯一侧，通过底座跳上吊灯，再跳上右侧的2楼，然后再通过绳子跳跃可以进入下一区域。

一路破坏走廊两边的积木，直到出现一台加农炮的全部零件，组装后射击前面的雕像。之后通过破碎的窗子可以来到楼的外围，剧情后取回工具和武器。通过左边的网墙爬上去向右移动，从缆索滑到对面的楼，再从横杆走回左边楼的下方平台。修理机器，然后上到上层，连续用绳子摆荡到右边的平台。再通过横杆走回去，爬上管子，最后就可以通过缆索直接滑到马车顶上。之后就是精彩的马车追逐战，把握好跳跃的时机就没有难度。

进屋剧情后需要打败假的Jack，打掉她一格血后她会进入里屋，跟进里屋再打掉一格血她就会跳到横梁上。你需要先开启升降机，上到2层跳到横梁攻击，只剩一格血时候，她就会踩滚筒跑，这时候她是无敌的，需要踩到中央的鼓风机上，让其中的火星溅出来，此时她就无法再滚筒了，趁她下来的时候迅速攻击即可取得胜利。



4-2

关卡一开始又是寻找3个人。首先到右侧用刀开启机关，上方会掉落大箱子，用摔碎的碎片把轨道铺好，并把左端装炸药的笼子沿轨道推至最右端，下方就会翻上来一个需要修理的机器。使用Jack的罗盘，找到装炸药的箱子，用炸药炸毁两个正在睡觉的角色身下的吊床。左边的厨师需要完整的鸡蛋，使用罗盘后发现，他会将鸡蛋摊成荷包蛋。右边的角色掉下来之后需要用Scrum弹琴让其加入。

换用新角色Garheng，打开关押最后一个目标的门，之后把刚才那个摊好的荷包蛋给他，他也会加入。换用Salaman修好刚才翻上来的机器，笼子就会被吊起，用火把点燃炸药堆，就能把上方的笼子炸成碎片，碎片就可以拼成通向上层的梯子。到上层后要不断捡炸药炸掉天花板的锁才能让窗子关上阻止不断涌入的敌人。之后拿火把点燃左侧的炸药桶炸开门，再次用Garheng拉门，用最右侧的桶滚筒进入刚拉开的门里面开机关。之后火把引燃握在骷髅手里的引线，封锁通向上层楼梯的全部炸药就会被引爆。

来到甲板发生剧情。剧情后刚才加入的3个人又都被绑

住，此时千万不要往右边走，黑胡子的黑暗力量非常恐怖，可以瞬间秒杀你，往最左边船尾先拆掉两个灯笼，用其零件重新拼组两个火把和旁边的机械。此时再用Jack的刀拉动机关不要松手，切换成Scrum跳上拉动机关后，利用喷出的水柱跳往左侧的锁链。往上爬跳上桅杆，趁敌人攻击的间歇捡起枪射击对面的靶子，然后把握时机跳过3个摆荡的平台到另一根桅杆。打掉左下角的箱子，切换为Jack立刻组装刚掉落下来的碎片，拉绳索上到刚才的桅杆上。用刀开机关形成缆索，滑过去就可以拿到在骷髅身上的轮盘，安好并转动，直到人质降落到最低点，切断绳索救下人质后过关。



4-3

一开始先要毁掉在岸上搁浅的船，把它的碎片组成浮桥扔到水里连接两个桥之间的空缺，然后用罗盘找出大型浮标。之后拿到附近骷髅身上的铲子，挖出浮标，毁掉可以获得箱子。搬着箱子放到目标点，碎片可以拼组成绳梯，但此时无法使用。换成美女角色Angelica，从右边跳上去，转动轮盘升起绳梯，其余角色就可以爬上来了。

换用Garheng拉门进入塔。这个塔又是一组光线谜题。先要到二层毁掉一层现在的液压装置，修理工回到一层重新修好，然后到一层转动轮盘让其中一个的管道的箭头朝上，并把液压装置总管道对准已经通畅的管道。然后再到二层，就会发现这根管道内的液体已经充满，此时需要拿墙上的火把点燃，让升高的折射镜开始聚焦，如此反复让3个折射镜都开始工作。此时中央的大型望远镜就可以使用了，用望远镜跟随美人鱼移动，之后就会发生剧情。剧情过后大量美人鱼开始攻击，我们要做的就是运两批炸药炸掉塔。先回到地面接近被冰冻住的炸药箱子，美人鱼的喊叫过后冰会



全部破碎，此时让Jack直接拉右下角的绳索直接到达塔顶端，转动轮盘后炸药箱子就会被绳索运上来，放好位置后别忘了再转一下轮盘把钩子降回地面。另一个炸药箱子需要回到我们关卡刚开始的位置，那里有一艘小船，只要上去就会有人自动帮我们划到菲利普的木筏旁，取下上面的炸药箱继续上船，靠岸后放到钩子下面。到塔顶重复动作，拼好炸药点燃后过关。

4-5

本关完全是水流谜题。

开始要破坏场景中的全部树木，露出绿色的地基，之后让Angelica跳到右边的岩石上，拿到铲子，用罗盘找到放望远镜部件的箱子，用铲子挖出来。组好望远镜后要观察石壁上水的流动，直到注满方形带有符号的槽内，这样洞穴口的荆棘就会打开。

进入洞穴，里面很黑，这里是要求让水继续从岩壁的凹槽内继续流动到深处。首先打下洞口蜘蛛网上的积木，拼成灯笼，然后打开刚才灯笼下的机关，这样热量就会把墙壁上的冰层融化，凹槽的水流就会流进去。往右边，让Angelica跳起来拉起第二个灯笼，冰层溶化后第二注水流流入。洞穴深处用罗盘搜索，可以得到第三个灯笼碎片和轮盘，安好后可以把第三个灯笼拉上去，最后一个冰层也会融化。

3条水流汇聚之后会形成大量水蒸气，直接跳上去就可以穿越水层，之后发生剧情——中央的桥断掉了，我们就必须绕路上去。首先用罗盘搜索出炸药箱子，用炸药炸掉眼前的银色石块，把碎片组成爬上石台的梯子。人鱼雕像我们先不要管，直接跳过去把轨道右侧的大箱子往前推形成轨道，然后再把左侧的箱子往左推压缩轨道形成浮桥。之后再回去搬人鱼雕像走浮桥，把雕像放到轨道里推到喷水的洞里，然后到另一个轨道那边让Jack使用罗盘。挖出的碎片可以组成另一个人鱼雕像，同样用来堵上这边轨道喷水的洞，这样强大的水流就会冲起左边的柱子，让其形成通往中央小岛的桥。

剧情过后是最终BOSS战，黑胡子的能力非常厉害，你不能靠近他的黑暗力量。放出的红色光球可以控制往玩家的行动，一旦被控制需要立刻切换角色。直接攻击本体是无效的，战斗方法是第一轮和他对剑之后会把他砸晕，此时发生剧情，剧情后人鱼小姐加入队伍。黑胡子攻击的时候只要躲就可以了，直到地上出现炸药为止。然后用炸药扔他，他会跳下来对剑，砸晕他之后立刻切换人鱼小姐喂给被控制的Angelica眼泪，每完成一次，黑胡子降一格血，Angelica涨一格血，如此反复3次即可胜利。



全成就指南

本作的成就总体来说难度不大，由于角色数量的减少，收集难度大大降低，全微型船的收集算是游戏耗时最长最难拿的成就了，但如果有了红帽子的配件指向，也容易了不少。以下内容对PS3版一样有效。

编号	成就名称	条件	点数
1	Welcome to the Caribbean!	完成关卡Port Royal	12
2	More what you'd call guidelines	完成关卡Brethren Court	15
3	The Curse of the Black Pearl	完成电影1的故事剧情	20
4	Dead Man's Chest	完成电影2的故事剧情	20
5	At World's End	完成电影3的故事剧情	20
6	On Stranger Tides	完成电影4的故事剧情	20
7	The Green Flash	看一次落日	15
8	A weather eye on the horizon	用一次望远镜	15
9	Fight to the bitter end!	打死100个敌人	20
10	You filthy, slimy, mangy cur!	完成全部守卫犬关卡	15
11	Here there be monsters	被水中生物吃掉	15
12	Wind in your sails!	在走私者巢穴击中一只飞翔的鹦鹉	15
13	Hello, beastie	被巨型章鱼吃掉10次	25
14	Did everybody see that?	从高空跳入大漩涡	20
15	Fire!	放100发加农炮弹	15
16	Try wearing a corset	连续做5次女士后空翻	15
17	The best pirate I've ever seen	故事模式不死一次完成关卡Port Royal	15
18	The worst pirate I've ever seen	故事模式0分数完成关卡Port Royal	15
19	A pirate's life for me	使用任何的自定义角色	15
20	Sea turtles, mate	在游戏中骑过所有种类的动物	25
21	Five lashes be owed	使用Jimmy Legs用鞭子打Will Turner5次	15
22	Savvy?	解锁全部的Jack Sparrow角色(单人模式限定)	15
23	Hello, poppet!	解锁全部的Elizabeth角色(单人模式限定)	15
24	Believing in ghost stories	解锁全部的黑珍珠号船员角色(单人模式限定)	25
25	Do you fear death?	解锁全部的飞翔的荷兰人号船员角色(单人模式限定)	25
26	The pirate all pirates fear	解锁全部的安妮皇后复仇号船员角色(单人模式限定)	25

编号	成就名称	条件	点数
27	The Brethren Court	解锁全部的海盗头目（单人模式限定）	25
28	Gents, take a walk	用所有能在河床上行走的角色行走在河底一次	20
29	Parley!	解锁全部角色(单人模式限定)	25
30	You're off the edge of the map	在4张航海图上点亮所有图标（单人模式限定）	15
31	There's the Jack I know	全关卡达成真海盗称号(单人模式限定)	25
32	What do you want most?	任何关卡下只用罗盘找到全部的秘密	25
33	You may throw my hat	收集全部的红帽子（单人模式限定）	40

编号	成就名称	条件	点数
34	I am a bad man	任意关卡中开启全秘籍（单人模式限定）	15
35	Take what you can	收集全部的黄积木(单人模式限定)	65
36	Hoist the colours!	在船坞乘坐过所有的微型船	50
37	Pieces of Eight	总分数达到888888888	88
38	And really bad eggs	使用过全部Extra角色	25
39	Aye-aye, captain!	双人配合完成一关游戏	15
40	Now bring me that horizon	游戏完成度100%（单人模式限定）	100

全成就路线图

先通关所有故事模式关卡，只要在关卡中别忘了完成特定条件就可以轻松解锁1～16号成就。从故事模式获得的分数请不要乱花，先购买位于码头海滩上需要50万的分数×2的红帽子，以及100万的角色黑胡子（关卡4-5BOSS），这样就基本准备齐了刷自由模式所需的全角色类型。最后的钱需要购买迷你配件指向的红帽子，位置还是在海滩，只要一直追着沙滩上的螃蟹，它就会停下让你骑乘，骑上就会出现这个红帽子。

都准备齐全后就可以开着2个秘技开始刷自由模式，自由模式的基本原则就是，每关搜刮干净全部微型船的迷你配件，完成每关的8个罗盘搜索，并且别忘了完成38号成就。有分就要吃，越多越好，这样每一关的真海盗称号就会完成，钱只要够75万就回码头购买分数×4的红帽子。以后有了钱回到码头就买红帽子和角色，红帽子要先从分数倍率的下手，这样分数会越来越好赚。在自由模式没完全打完之前，8亿分数的成就也可以解锁掉。自由模式全部打完后一切顺利的话，除了17、18、21、28、30、35、39几个之外应该全部解锁了，最后这几个只要按照上面成就说明的部分完成即可。



成就说明

●11：水中的生物其实就是指鲨鱼，游泳到外围水域就会被鲨鱼吃掉。

●12：1-4用任何捡到的东西扔天上飞的鹦鹉即可。

●14：完成这个成就需要在3-5，与Davy Jones最终决战的时候，当Jones只剩1格血时候会移动到很高的主桅上，我们也跳上去后先不要急着与他交手，先要向背对他的一侧移动，下面就是大漩涡，跳下去成就解锁。

●16：这个成就要求连续而不间断，所以保证每次都可以成功就很关键。首先要找到一面墙，最好是正面的墙，选择任意女性角色背对墙壁面对玩家自己，然后摇杆前推的同时按A键，这样就会完成一次后空翻，然后摇杆不松，一落地立刻再次按A键，无间歇的连续翻5次即可解锁成就。

●17、18：这两个成就刚好是相反，17号要求一命不死，只要不在深水区被憋死，这关想死都难；而18号就比较麻烦，因为无论你多小心都不可能一分不拿，所以就要求玩家在快过关的时候多自杀，直到0分后再上船过关即可。

●20：游戏中可以骑乘的动物有驴，马，山羊，螃蟹，猪，海龟，蜗牛，蜘蛛，其中前三种是流程当中必须乘坐的，螃蟹在码头航海图对面的海滩有很多，猪在2-2的猪圈有很多，剩下三种则必须在自由模式进行乘坐，下面列出对应关卡

海龟：Smuggler's Den，需要Philip或者美人鱼的尖叫

蜗　牛：The Dutchman's Secret，需要大力士拉开去最下层的隔板

蜘蛛：Fountain of Youth，修好洞穴最右边的鼓风机

●22～29：全部是角色收集成就，除了关卡后可以直接使用的剩下就是购买。个别角色价格不菲，其中28号成就是指在深水区的水底能行走的角色，一共23个，这里要说明的是，在解锁该成就的过程中不能中途退出游戏，曾经用某个角色水下行走过是不算数的，只有一次性将23个角色都在水下走一遍才会解锁成就。

●30：这个成就看似很不明白，其实非常简单，就是全部关卡通关后，原先的那些图纸上的红叉都会变为绘画图标，当放大镜移动到这个图标上之后，会变换为关卡中的立体场景，把所有这些场景图都看一遍即可解锁，哪怕从图标上晃过一遍也是算的。





●32：这个成就的意思是任何一关的8样东西全部要由罗盘本身来完成，因为很多关卡的关键道具也在罗盘寻找之列，所以只要不通过罗盘指向拿到道具，这个成就即解锁失败。其实这个成就在码头即可解锁，在码头选择Jack，也会发现有8样需要罗盘引导的物品，沿着引导都找到即可解锁成就，也就是说码头本身也算是一个关卡。

●33～34：这次秘技收集的部分比以往作品数量有所增加，秘技也是完成下面所有收集成就的关键，尤其是微型船和9千万分数，所以分量很重。但只要人物类型齐全，就不难找到，推荐先买到分数乘2和红帽子指向的秘籍，分数乘2位于码头航海图对面的沙滩，正中央的5根柱子依次跳过就会出现。红帽子指向位于了望塔区，用Jack的罗盘发现。

●36：不仅要集齐，还需要每个都驾驶一遍。收集这个是最费时间的，除了角色要齐全之外，还需要多思考合理利用角色特性，自由模式关卡中是可以随意换人的，所以不必担心。基本上黑胡子是每关解谜都需要的，此外还有一点提示，水下挖洞的话，狗和带铲子的角色是都无法做到的，因为他们会浮在水上，需要捡起那种把人变成骷髅的金币，这样就能在水下行走了。

●38：这个成就比较讨厌，Extra角色并不是指有了全部角色用一遍就行，而是在自由模式下，系统会自动帮玩家挑选角色，而其中会有不少编外的角色，这些角色并不在可选角色之中，比如Jack臆想出的自己。自由模式下每一关进关卡后把人都换一遍就可以保证不遗漏这个成就。

●40：包括全关卡过关，全人物，全微型船，全红帽子，全黄积木。

杂志库

游戏进行时 IT'S GAMING

实用至上主义 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

前段时间有读者抱怨进行时栏目越来越腐，请读者大人见谅，这次又“腐”了……不过这也是没办法的事情，这类游戏确实获得了部分（尤其是女性）读者的青睐，杂志也是要考虑到满足这部分读者……不过要说游戏素质，《女装校园恋曲》这个系列还是很有保证的，当做一款普通 AVG 来玩也不错。

很多玩家抱怨说找不到精品二线游戏。其实罗丹说得好：世界上不缺乏好的二线游戏，而是缺乏发现的眼睛（喂！）。比如这次的《冬宫 黑暗女巫与诸神的指轮》就出乎意料地好玩。其实只要多尝试，你也能发现这种名不见经传但是素质确实不低的作品的。

邮箱：tt@ucg.cn
投稿地址 兰州市耿家庄邮局89号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000

游戏 GAME 女装校园恋曲 携带版 两位姐姐

女装美少年不得不说的故事

原名	乙女はお姉さまに恋してるPortable ～2人のエルダー～
机种	PSP
类型	文字冒险游戏

游戏适应人群：●文字冒险游戏爱好者●不反感男扮女装的玩家●人设至上主义者。

2005 年，一部以“伪娘”为话题的作品《女装校园恋曲》受到当时 AVG 玩家的高度关注。男扮女装的主人公设定在吸引到众多男性玩家的同时更是拉拢到了一批女性玩家的支持。此后该系列横跨 ACG 三大区域，先后推出相关动画、漫画、小说、Drama 等大批衍生周边，并在 PS2 及 PSP 上推出全年龄版，伪娘风潮由此盛行。

阳光学员 Sunice

变更点

与 PC 版相比，本次并非仅仅只是平台的变更，具体包括以下三个方面：

1、剧情方面的修正。PSP 版大胆删除了 PC 版人气投票排名三四位的行雅乐乃和神近香织理，追加了学生会会长皆濑初音及柏木优雨。一定程度上满足了部分玩家（尤其是 loli 爱好者）的怨念。可攻略角色的变更使得第五话“黄金之花，白银之雪”开始大幅度增加剧情，剧本的调整及新 ED 的追加不容错过。

2、配合剧本的调整，PSP 版少年爱上姐姐 2 相比 PC 追加超过 30 枚 CG。

3、OP、ED 均放弃 PC 版采用新曲，诚意十足。

系统与流程

本作的系统与传统的 AVG 游戏并无二致，因此仅列出攻略分支供玩家参考。

注：由于前两话没有选择支，因此需要全路线攻略的玩家请在第三话第一处分支前存档。



七々原薫子

第三话：参考书を探す→ケイリとここで分かれる
第四话：少し休んでいこうかな
第五话：そうでもない→薫子さんの影响→全力で竞う
第六话：初音の相谈に乗ろう→优雨も呼ぼう

度会史

第三话：声を挂ける→ケイリと一绪に散步する
第四话：少し休んでいこうかな
第五话：そうでもない→圣さんの影响→手加减をする
第六话：初音の相谈に乗ろう→また今度にしよう

ケイリ・グランセリウス

第三话：参考书を探す→ケイリと一绪に散步する
第四话：少し休んでいこうかな
第五话：大丈夫→薫子さんの影响→手加减をする
第六话：あたしの领域とは违うかな→忘れました

冷泉淡雪

第三话：参考书を探す→ケイリと一绪に散步する
第四话：少し休んでいこうかな
第五话：大丈夫→薫子さんの影响→手加减をする
第六话：あたしの领域とは违うかな→忘れました

柏木优雨

第三话：参考书を探す→ケイリと一绪に散步する
第四话：归った方がいいかな→やっぱり引き返そうかな
第五话：大丈夫→圣さんの影响→手加减をする
第六话：初音の相谈に乗ろう→优雨も呼ぼう

皆濑初音雨

第三话：参考书を探す→ケイリとここで分かれる
第四话：归った方がいいかな→初志贯彻して屋上へ→まあいいか……
第五话：大丈夫→圣さんの影响→手加减をする
第六话：あたしの领域とは违うかな→持ってきました

任意一名角色攻略完成后追加附加剧本，需要收集全 CG 的玩家务必不要错过。



玩后感

作为系列第二作的移植版，此次盒子社的移植个人认为还是非常厚道的。共同路线部分刻画饱满，素质出众，攻略路线方面虽然删除了 PC 版的两位人气角色，但新追加的会长线和优雨线同样获得了不少玩家的好评和认可。尤其是优雨线的加入让众多 loli 控们激动的泪流满面。同时桥本的新 OP 及众多表里界知名声优的加盟给本作的音声质量上了一层保险。全语音的演出也满足了广大声优爱好者。

遗憾的是本作依然没有出现笔者期待的千早 X 瑞穗的剧情（众：伪娘 X 伪娘，你坏掉了……）。让我们一起期待之后的 FD 吧~

杂志库 ZAZHIKU.COM

游戏 GAME

冬宫 黑暗女巫与诸神的指轮

核心向传统 RPG 之作

原名	エルミナジュ Original ~暗の巫女と神々の指輪~
机种	PSP
类型	角色扮演

游戏适应人群：● TRPG 爱好者●核心向 RPG 玩家●开发商死忠玩家。

《冬宫》与《巫术》为开发商 STAR FISH 两大主打系列，走的是类似龙与地下城桌面游戏的严谨规则路线，不靠画面与动作要素吸引眼球，提供的是原始而纯粹的扮演与探索乐趣，对系列爱好者来说魅力十足。该作对新接触的玩家来说并不算友好，不过在熟练掌握其规则后，其独特的游戏体验绝对会令人感到不能自拔。

阳光学员 fantesyman

按键操作

按键	功能
十字键	移动队伍，前为前进，左右为左转和右转，后为队伍立刻转向背后。
L/R 键	队伍向左与向右横移。
□键	查看地图
△键	调查键（靠近物品后使用）
○键	靠近门时按下可开门，平常作用为队伍前进。
X 键	整备菜单
SELECT 键	快速记录
start 键	系统菜单

上手指南

《冬宫》使用的是严谨的游戏规则，一般习惯了‘最终幻想’和‘传说’等主流 RPG 的玩家初上手会非常不适应，这里提供一些基本的游戏经验法则，让玩家们能够快速上手并知道如何去感受这款游戏的魅力。

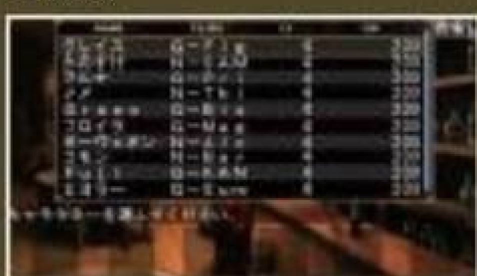
队伍构成

《冬宫》的冒险者队伍最多能容纳六人，排列在前三位的冒险者处于前排，后三位为后排。一般近战攻击只会攻击到前排，但部分武器和魔法攻击能够对后排的成员造成伤害。所以在人员排列上，能够身穿重甲或闪避灵活的职业（例如战士和僧侣）应该身处前排，而本身比较脆弱的职业（例如魔法师和炼金术师）应该身处后排。

和一般核心向冒险游戏一样，在《冬宫》里头一个合理的队伍应该包括各个专业领域的成员，一个只有六个壮汉的队伍是注定走不远的。

盗贼或游乐者能够探测宝箱陷阱并解除，感应到暗门和机关，还有打开门锁，是每个队伍都不可缺的一员；同样重要的有能够治疗队友，消除异常状态与超度亡灵的僧侣或司教；和能够锻治武器、炼金还有分解物品，并且精通于让敌人陷入异常状态的炼金术师；能力单一，但能够穿最厚实护甲和拿取各种武器的战士也是一支队伍的中流砥柱。

除了以上四个方面都需要有相应职业的冒险者来担当，余下的位置玩家可以按照队伍的构成和自己的喜好来分配，例如游乐人和司教在单一能力方面表现并不如盗贼和僧侣，玩家可以考虑多配置一个相同职业的成员来弥补，又或者加入巫（阴阳师）和魔法师来提高队伍的应变能力。



法术系统

玩过前几代‘最终幻想’作品的玩家可能已经对这一桌面角色扮演游戏中常见的法术系统有所了解，在《冬宫》当中，施法者没有一般游戏中常见的魔法值、玛娜值等施法资源，取而代之的是每日施法的次数。每个施法者在一天之内能够使用的法术有着数量上的限制，用完了只能靠休息恢复。

除了施法次数外，规则中还有



施法等级这一概念，施法者从第一级起，角色等级每提升两级，施法等级提高一级，施法等级提高后，不但能够获得新的高级法术，所有低级法术的施法次数也会增加 1 次，直至达到 9 次的上限为止。而除第二级外，每次施法者提升到偶数等级，当前最高施法等级法术的施法次数也会增加一次。

例子：人物一级时，僧侣能够每天使用 3 个一级的僧侣法术。二级时不变。三级时，施法等级提高到‘僧侣法术二级’，能够使用 1 个二级僧侣法术和 4 个一级僧侣法术。四级时，施法等级不变，但僧侣的二级僧侣法术施法次数增加 1 次，依此类推。



在《冬宫》这一规则中，每一个法术都异常珍贵，玩家需要在最恰当的时机使用才不会造成浪费。

种族与职业

与一般核心规则 RPG 一样，《冬宫》中有大量的种族和职业能够选择，不断尝试两者之间构成的各种组合在不同场合上表现的差异和成长方式的分别便是这一类游戏最大的乐趣之一。下表列出了所有十二个种族与他们的推荐职业，但玩家也可以尝试其他更为个性化的组合，或许会有意外的惊喜。



种族	适合职业	可使用条件
人类（人间）	全职业	开始可用
精灵（エルフ）	魔法师、僧侣、司教、炼金术师、巫、召唤师	开始可用
矮人（ドワーフ）	战士、僧侣、使用人、君主	开始可用
侏儒（ノーム）	僧侣	开始可用
哈比人（ホビシト）	盗贼、忍者	开始可用
仙灵（フエアリー）	魔法师、僧侣、司教、炼金术师、巫、召唤师	开始可用
兽人（ワービースト）	除炼金术师、盗贼、游乐者外的职业。	开始可用
龙族（ドラゴニュート）	近身攻击的物理系职业	开始可用
恶魔（デビリシツュ）	非使用僧侣法术职业	开始可用
魔傀儡（魔傀儡）	全职业 完成依赖任务 No.14『魔傀儡のうわさ』	后可用
食人魔（オーガ）	近身攻击的物理系职业 完成マウレアの森系列任务	后可用
哥布林（ゴブリソ）	盗贼、炼金术师、游乐者完成マウレアの森系列任务	后可用



玩后感

作为一个玩过龙与地下城规则游戏（俗称跑团）的人来说，笔者感觉《冬宫》的系统充满了熟悉感，但又有着独特的个性，不断配搭职业组合攻克各个大型迷宫的过程乐趣十足又充满了成就感。只要能够深入理解其精髓就能明白到，《冬宫》确实是一款近期不容错过的佳作。

杂志库 ZAZHIKU.COM

栏目主持 纱迦

软硬兼施 SP

HARDWARE & SOFTWARE

软硬件实用信息大集合



每逢 E3 临近之际，总有些朋友来信询问诸如“E3 上展某主机会不会降价”的问题。关于这点，今年除了 Wii，还真是没有什么风吹草动的迹象，因此各位完全可以根据本期的“市场风向标”来决定是否出手。

市场风向标 MARKET OVERVIEW

文：月下雪影

价格行情

——提供最佳购机方案

PSP 购机推荐套餐

3000 型		
	品牌／型号	价格
主机	PSP-3000 主机(6.35 系统)	1220 元
记忆棒	16GB 极速 HX 组棒	148 元
贴膜	PSP-3000 专用高清组膜	10 元
保护壳	北通 PSP 中国风水晶盒	48 元
总计		1426 元
近期推荐购入指数		7

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评：自从五一节前 PSP 的价格有了小幅上涨之后，主机价格就一直没有太大的变化，直到现在 6.35 系统的 PSP-3000 也维持在 1200 元左右。而比较稀少的 6.20 系统 PSP-3000，则略微贵一些，普遍的报价在 13XX 元。现在商家把两种系统主机区别对待，主要是因为破解上的差别。虽然两者都可以刷写 PRO 自制系统，但因



▲降级程序无法支持原生的 6.37 系统 PSP 主机。

为 PRO 系统的自动刷机程序只可应用在 01g、02g、03g、04g、05g 主板的主机上，而目前原生的 6.35 系统主机的主板都是 07g、09g，不能使用自动刷机程序，这也就让商家将 PSP 的破解从理论上分成了可关机的“完美破解”和关机后需要重新刷机的“不完美破解”，所以两种系统在价格上的有着差别也就不足为奇了。不过考虑到两者的破解在本质上均是相同的，所以并不推荐玩家多花 100 多元去购买 6.20 系统的 PSP-3000，毕竟开机运行一下刷机程序也不费太多的事情。至于 PSP 最新的降级程序，因为只能应用在原生的 6.35 和 6.20 系统主机上，所以 6.37 系统主机的价格也并没有变化，玩家也不要去购买 6.37 系统的主机回来进行降级，降级程序是不支持此类主板的，玩家还请注意。

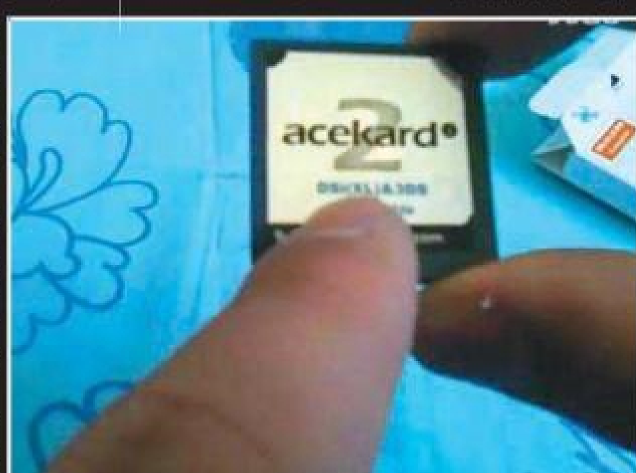
主机及主要周边参考价格	
PSP-3000 主机（6.20 系统）	1350 元
PSP-3000 主机（6.35 系统）	1220 元
PSP-3000 主机（6.37 系统）	980 元
PSPgo 主机（可破解）	1080 元
PSP-2000/3000 用 Hori 贴膜（原装）	68 元
PSP-2000/3000 用 Hori 贴膜（组装）	10 元
PSPgo 专用 Hori 贴膜（组装）	20 元
8GB 极速 HX 组棒	88 元
8GB 原装 HX 记忆棒	198 元
16GB 极速 HX 组棒	148 元
16GB 原装 HX 记忆棒	418 元
北通 PSP 中国风胶套	58 元
北通 PSP 中国风水晶盒	48 元
北通魔方炫音耳机	108 元
北通动力堡垒（普通版）	168 元
北通灌电金刚	98 元

3DS 购机推荐套餐

3DS		
	品牌／型号	价格
主机	3DS 主机（美版黑色）	1680 元
电源	北通变电金刚	45 元
烧录卡	EZVi 简装版	98 元
SD/TF 卡	金士顿 4GB microSD 卡（行货）	58 元
贴膜	3DS 专用 Hori 贴膜(组装)	28 元
保护壳	3DS 组装 EVA 硬包	38 元
总计		1947 元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、伸缩触控笔一支、充电器一个、台座式充电器一个、2GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：现在的 3DS 主机在价格上还是相对平稳的，日版主机基本没什么变化，美版主机则有些小幅度的下挫，黑色的美版 3DS 在很多地方 16XX 元就可以买到，非常超值。在正版游戏方面，日版游戏的售价普遍偏高，而且价位比较混乱。至于美版游戏，价格比较统一，一般 300 元就可以买到了。综合考虑的话，现在除非你对日版的一些游戏情有独钟，像是《战国无双》、《莱顿教授》等，否则购买美版 3DS 就足够了，而且价格上也比较划算。在烧录卡方面，国内一些烧录卡品牌已经更新了产品包装，注明支持 3DS 主机，譬如新的 AK2i 的 Logo 上就写着 DSi（LL）&3DS，来表示 AK2i 可以在 3DS 上运行，玩家购买 3DS 主机的时候请尽量选择此类烧录卡。另外，许久不见动静的 NDSi 主机在 5 月的 11 日进行了一次出人意料的系统更新，此次更新后的系统版本为 1.4.2，目前除了 SCDS ONEi/TWO 已经更新固件可以在新系统上运行之外，其余烧录卡暂时还不能使用，NDSi 玩家请勿更新。



▲新版 AK2i 的 Logo 上已注明支持 3DS 主机。

主机及主要周边参考价格	
3DS 主机（日版蓝色）	1880 元
3DS 主机（日版黑色）	1820 元
3DS 主机（美版蓝色）	1720 元
3DS 主机（美版黑色）	1680 元
3DS 组装变压器	18 元
北通变电金刚	45 元
北通灌电金刚	98 元
动力堡垒（迷你版）	128 元
3DS 专用 Hori 贴膜（原装）	68 元
3DS 专用 Hori 贴膜（组装）	28 元
3DS 专用 Hori 原装硬包	98 元
SCDS TWO 全球版	218 元
EZ5i 简装版	98 元
M3i Zero 全球版	128 元
AK2i 纸盒版	98 元
金士顿 4GB TF 卡（行货）	58 元
金士顿 8GB TF 卡（行货）	88 元
金士顿 16GB TF 卡（行货）	188 元

PS3 购机推荐套餐


▲美版翻新主机都是散装，没有正规的包装。

	品牌／型号	价格
主机	PS3 Slim 主机（港版，3.55，160GB）	2480 元
线材	北通 HDMI 高清数字线	128 元
总计		2608 元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带 AV 线一条、原装 DS3 振动手柄一支、电源线一条。

介绍：毫无疑问，PS3 依旧是国内游戏市场上的主角，同样也是各个商家炒作的对象。虽然近段时间 PS3 的价格还算稳定，但是在截稿前，部分地区已经出现了涨价的迹象，以港版主机为主，价格提升大概是 200 元左右，相信在 E3 前会波及到国内的大部分地区。当然主机涨价的原因也很简单，就是 PS3 非常热销，破解主机开始供不应求了。好在美版主机的价格还不算贵，有需求的玩家最好考虑在近期入手，因为新出货的主机已经

杂志库 ZAZHIKU.COM

封堵了目前的破解漏洞，商家开始压货破解主机提高价格，如果过阵子再入手，可能就又要吃几百元的亏了。此外，最近也有一些商家开始销售美版翻新主机，此类主机是 Slim 型号，传说是被海关扣押的走私机，成色在 9 成新以上，价格在 1700 元左右，还算便宜。玩家如果遇到可以考虑购买，这些机器主要在深圳等地方出售，内陆的玩家就不用考虑了。

主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim 主机（港版，120GB，黑色）	2380 元
PS3 Slim 主机（港版，160GB，黑色）	2420 元
PS3 Slim 主机（港版，160GB，白色）	2480 元
PS3 Slim 主机（港版，320GB，黑色）	2520 元
PS3 Slim 主机（港版，320GB，白色）	2580 元
原装 DS3 无线振动手柄	340 元
原装 PLAYSTATION EYE	320 元
PS3 MOVE 体感套装 Move Basic Pack（手柄＋摄像头）	750 元
北通 MVP 球王 2 无线六轴震动手柄	248 元
北通球王 2（有线震动版）手柄	128 元

主机及主要周边参考价格	
北通 MVP 特洛伊无线震动手柄	178 元
北通 HDMI 高清数字线	128 元
北通 P3 色差线	68 元
PS3 断电开关	10 元
PS3 电子狗（可降级＋可更新）	120 元
原装色差线（PS2 通用）	210 元
组装色差线（PS2 通用）	20 元
原装索尼 HDMI 线（2 米）	280 元
高仿索尼 HDMI 线	50 元

X360 购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	X360 Slim 主机（港版，4GB）	1680 元
电源	原装电源（包改 220V）	–
视频线	HDMI 线（1.3A）	50 元
总计		1730 元
近期推荐购入指数		6

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带 AV 线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评：因为没有破解的缘故，X360 的价格持续走低，目前市场上港版的 4GB 版主机价格只有 16XX 元，韩版的 Slim 更是卖到了 15XX 元，已经达到 X360 史上的底价。如果你购买主机是以玩正版为主，那现在是购买主机的好时机，如果只是想等破解，那么现在的价格并不划算，而且在破解上也有太多的未知因素，微软的春季更新更是在一定程度上再次封杀了破解的可能性，所以想要破解的话，还需慎重考虑。至于春季更新，目前在刷写 LT+ 固件后也无法运行带有 AP2.5 的六款游戏，更新前请多多考虑，此外一定要备份 DVD key 后再更新，否则将无法再刷回 LT+ 固件。



市场报价信息更新截至 2011 年 5 月 27 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

主机及主要周边参考价格	
X360 Slim 主机（韩版，4GB）	1580 元
X360 Slim 主机（港版，4GB）	1680 元
X360 Slim 主机（港版，250GB）	2180 元
X360 Slim 主机（韩版，4GB，Kinect 套装）	2380 元
X360 Slim 主机（港版，4GB，Kinect 套装）	2420 元
原装电源（220V 直插）	260 元
组装电源（220V 直插）	140 元
原装无线手柄	320 元
原装有线手柄	280 元
翻新无线手柄	188 元
翻新有线手柄	138 元
原装 VGA 线	220 元
北通 VGA 线	68 元
原装 HDMI 线	280 元
组装 HDMI 线	50 元
组装 256M 记录卡	60 元

硬件短波 HARDWARE TIPS

Nintendo 3DS 系统更新前瞻

对于这台以裸眼 3D 为卖点的次世代掌机，想必大多数玩家还没有体验或接触过。实际上现今的 3DS 主机在系统的使用上还有很多不尽如人意的地方，这也让不少已经购买了 3DS 的玩家质疑目前的这台主机只是一款半成品。任天堂本打算在今年的 5 月底对 3DS 的系统进行一次比较大的更新，但由于一些原因，任天堂将这次更新推迟到了北京时间的 6 月 7 日，而这一天也正是任天堂 E3 发布会（北京时间 6 月 8 日 0 点）的前一天，所以我们有理由相信任天堂会将此次更新作为 E3 发布会上介绍 3DS 时的主要内容。对于已经购买了这台主机的玩家，也一定会对此次的更新抱有不小的兴趣，所以在本期的硬件短波里，我们就先来介绍一下 3DS 此次更新的重点内容 eShop，同时也让未购买 3DS 的玩家对主机能有更进一步的了解。

关于 eShop

eShop 的功能正如其名，就是网络商店，即 NDSi 上的购物频道。不过任天堂这次将 eShop 打造成了 3DS 上的媒体娱乐中心，它除了具备购物功能之外，还融合了 Wii 主机上“大家的任天堂频道”的功能，你可以通过 eShop 浏览各种的游戏咨询，包括游戏画面和电视广告等等，同样一些游戏的试玩也可以在 eShop 上下载到。如果做一个对比的话，eShop 的功能和 PS3 上的 PSN、X360 上的 Xbox LIVE 非常类似。



▶ eShop 将具备 Wii 上的游戏预览功能。

eShop 的组成之一：虚拟主机游戏

这项服务来源于 Wii，它的功能就是让你下载体验过去的经典名作。不过因为 3DS 和 Wii 主机的性质不同，所以此次 3DS 上的虚拟主机游戏均以过去的便携主机游戏为主，目前仅包括 GameBoy、Game Gear 和 PCE-GT 三个平台上的游戏，所以 3DS 上的虚拟主机游戏数量并不会超过 Wii。传闻 eShop 中首发的虚拟主机游戏包括：

·《怒之要塞》（虚拟主机 GameBoy）
·《Phantasm》（虚拟主机 GameBoy）
·《索尼克和特尔斯2》（虚拟主机 Game Gear）
·《索尼克 漂移2》（虚拟主机 Game Gear）
·《ドラゴンクリスタル ツラニの迷 》（虚拟主机 Game Gear）
·《コラムス》（虚拟主机 Game Gear）
·《The GG忍》（虚拟主机 Game Gear）
·《COLUMNS》（虚拟主机 Game Gear）
·《超级马里奥大陆》（虚拟主机 GameBoy Color）
·《塞尔达传说 梦见岛DX》（虚拟主机 GameBoy Color）

eShop 的组成之二：3DS Ware

3DS Ware 无疑是 eShop 中最重点的内容之一，它涵盖了 3DS 上的各种软件服务，同时也包括一些量身定做的休闲游戏。仅从游戏的角度上说，3DS Ware 与 PSP Minis 相类似，所以今后的 3DS Ware 很有可能像 PSP Minis 一样，可以玩到一些 iOS、Android 平台移植过来的精品游戏。当然，3DS Ware 更大的作用还是在于软件服务，任天

杂志库 ZAZHIKU.COM

堂目前已经和日本TV、富士电视台进行合作，他们极有可能在3DS主机上推出各自的3DS Ware服务，让玩家可以在主机上直接观看电视节目。美版主机方面，任天堂已经宣布将在3DS主机上支持NetFilx服务，今后的NetFilx客户端肯定也会以3DS Ware的形式向玩家提供下载。此外，任天堂准备中的3D视频播放器，肯定也会以3DS Ware的形式登陆主机。可以说3DS Ware的出现是3DS主机迈向成熟的标志之一。传闻eShop中首发的3DS Ware包括：

- 《洛克人DASH3 序章》（日版主机专属）
- 《Petitcom》（一款BASIC编程的软件，所属主机不详）
- 3D视频播放器体验（美、日版通用）
- 富士电视台频道（日版主机专属）
- 日本TV节目（日版主机专属）
- NetFilx客户端（美版主机专属）
- 网络浏览器（美、日版通用）

3DS Ware™

▲3DS Ware将实现3DS主机的主要附加功能。

eShop的组成之三：DSi Ware

除了3DS Ware之外，3DS主机用户还可以在eShop里下载到之前的DSi Ware软件，同时任天堂还支持将已经下载到NDSi主机里的DSi Ware传输到3DS主机里的功能。

eShop的组成之四：3D Classic

3D Classic是以裸眼3D技术重现经典游戏作品的一种体验，类似于虚拟主机，但游戏进行了全新制作，可以完美的支持3DS主机所特有的裸眼3D功能。现在已经确定的首发游戏是FC上非常受欢迎的《Excitebike》，俗称《越野摩托车》，而且此款游戏作为3D Classic的第一枪，任天堂还将免费提供下载，非常厚道。不过3D Classic和虚拟主机不同的是，3D Classic复刻的游戏平台并不局限，说不定SFC、N64上的一些名作都会以3D形态登陆到eShop上。传闻eShop中首发的3D Classic游戏包括：

- 《越野机车》（3D Classic）
- 《塞尔达传说 众神的三角力量》（3D Classic）
- 《铁板阵》（3D Classic）



▲《越野摩托车》也在3DS上的趣音中出现了。

基本上eShop服务就是3DS网络服务的核心，任天堂此次更新的重点非常明确，同时也非常令人期待。不过由于官方消息过少，现在还无法确定在此之外任天堂还会有什么样的服务提供，不过作为主机首发以来最重大的一次更新，任天堂应该不会让玩家失望，我们就静待主机的这次更新吧。

Wii星频道
WII FEATURES

主持人：华尔兹

Wii低迷，PSN维护，这导致最近的"软硬兼施"栏目乏善可陈，连历来不缺内容的DLC地狱版块都闹起了饥荒。不过马上E3展就要到来了，想必届时会有不少猛料出现。目前已确定的是3DS会迎来大规模更新，各位3DS玩家可要做好准备。本期杂志新开了"3DS应援团"栏目，对3DS有兴趣以及已经购入3DS的朋友可要多去看看哦！

最近Wii上推出的《潘多拉之塔》不知各位玩家尝试了没有，作为最近少有的日式ARPG，别的不说，就游戏的吃"肉"镜头已足够重口。不过平心而言，本作是近期喜欢日式游戏的Wii玩家们不二之选。

《超级冒险岛》即将登录Wii Ware



▲当年SFC版的封面。

相信有着《冒险岛》情怀的玩家不在少数，当年那个踩着滑板扔斧头的家伙仍然让人记忆犹新。近日这一经典名作即将登录Wii平台。

"《冒险岛》系列"在SFC上一共推出了两款作品，这次登录Wii Ware的是SFC上的第一作。《超级冒险岛》由Hudson在1992年在SFC上发售，也是系列首次登录SFC平台。《超级冒险岛》取消了前作《冒险岛3》中的骑恐龙的设定，并且武器也没有前作那样丰富，但是可以通过收集图标将武器升级，还新增了RPG要素，每个场景的配乐都令人印象深刻。

游戏售价800点，喜欢《冒险岛》的玩家不要错过。



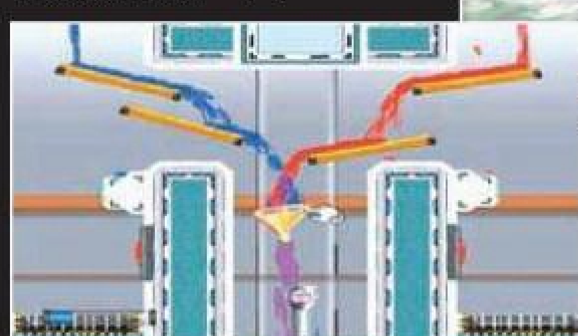


近期Wii Ware新游戏推荐

首先是一款类似《F-Zero》的高速无重力赛车游戏《FAST》，售价1000点。本作背景设计在2112年，各种充满未来设计感的赛车可以由玩家选择。游戏画面在Wii Ware当属上乘，而驾驶超快赛车的感觉十分爽快流畅。由于游戏的速度太快，所以玩起来有一定难度，想挑战的玩家不妨找来尝试一下。









而北美方面在近日推出了一款名叫《Overflow》的Wii Ware游戏，玩家扮演在试验室的助手帮助将一切搞砸的博士修复他的实验室。在游戏中玩家需要利用Wii手柄调配出各种化学物质，帮助博士重回正轨。游戏最大的意义就是玩游戏的过程中可以了解到许多化学知识。售价500点。

杂志库 ZAZHIKU.COM

360全方位
X360 FEATURES

主持人：纱迦

春季更新终于到来！

近来X360最大的新闻当然是春季更新了。此次更新不同往日，更新时间跨度接近十天，截止本文完成之日仍有部分玩家没有赶上更新。此次更新的文件大小也是最近三年来最大的一次，据闻此次微软是分6批次向全球玩家推送的。升级之后系统版本为13146。

更新之后，系统界面无任何变化，光看界面的话几乎没有区别。据微软官方的说法，本次升级的主要内容包括：

· 支持新的光盘格式

· 多个地区可以使用Paypal在Xbox LIVE上消费

· 新增无操作1小时后自动关机的功能，可关闭

· Kinect声控指令支持的语种增多

不过此次更新的真正意义还是在于反破解。升级之后，系统会自动改写光驱固件，使其丧失玩D版的功能，此外还加强了AP2.5反破解机制。新的光盘格式也会增加破解的难度，只是由于目前还没有哪款零售游戏采用了这一格式，所以无法得知详情。

据国外玩家反应，在升级完毕之后，如果保存有光驱的原始KEY数据，只要再刷一遍就可以继续玩D版，但对AP2.5支持的游戏无效。由于时间关系，目前了解到的样本数量还不多，因此我们还无法保证这一说法的可靠性。

另据微软表示，此次升级有可能导致部分机型出现无法正常运行游戏的问题，这种机型的数量大约为1万台。以X360数千万的销量而言，比例不算太高。如果发生这种情况，只要报上错误代码和主机编号，微软会免费为受害者调换一台新机器，并赠送一年的金会员资格。这个政策令X360玩家再无后顾之忧，不过在没有正规行货的中国大陆就……

如果你更新出现问题，不妨参照出现的错误代码来决定对策。“此主机必须进行交换”说明你可以直接致电你所买的机器版本所在地的微软了；“无法从LIVE上下载更新文件”说明你应该检查一下网络，或换个时间再来试；“找不到储存装置”说明你没有插硬盘或记忆卡，或者你插上的硬盘或记忆卡松开了；“如重新更新仍失败，则需要交换”表明你应该重新试试能不能升级，如果不能，就致电微软客服吧；“因违反规定而被BAN”，这是最惨的结果。按照官方说法，如果玩家曾经进行过不正当的操作，那么此次升级有可能导致你的机器被BAN。



被BAN的可能原因包括：刷机、修改过成就、修改过人偶、玩在线游戏时作弊等等，微软是不会详细说明原因的。微软极少BAN错人，如果你实在不服，同样可以致电微软客服。

错误代码	含义
xxxx-xxxx-1xxx-xxxx-C000-007B	此主机必须进行交换
xxxx-xxxx-xxxx-xxxx-C000-0001	此主机必须进行交换
xxxx-xxxx-xxxx-xxxx-C000-0034	此主机必须进行交换
xxxx-xxxx-xxxx-xxxx-C000-003C	此主机必须进行交换
xxxx-xxxx-xxxx-xxxx-C000-0221	此主机必须进行交换
xxxx-xxxx-xxxx-xxxx-C005-3007	此主机必须进行交换
xxxx-xxxx-xx8x-xxxx-8007-0461	无法从LIVE上下载更新文件
xxxx-xxxx-xx8x-xxxx-8007-2746	无法从LIVE上下载更新文件
xxxx-xxxx-xx8x-xxxx-8007-274C	无法从LIVE上下载更新文件
xxxx-xxxx-xx8x-xxxx-8007-2751	无法从LIVE上下载更新文件
xxxx-xxxx-xx8x-xxxx-8007-2AF9	无法从LIVE上下载更新文件
xxxx-xxxx-xx8x-xxxx-8007-2EE2	无法从LIVE上下载更新文件
xxxx-xxxx-xx8x-xxxx-8015-xxxx	无法从LIVE上下载更新文件
xxxx-xxxx-xx8x-xxxx-807B-0194	无法从LIVE上下载更新文件
xxxx-xxxx-xxxx-xxxx-8007-000F	找不到储存装置
xxxx-xxxx-xxxx-xxxx-8007-045D	找不到储存装置
xxxx-xxxx-xxxx-xxxx-D000-0185	找不到储存装置
xxxx-xxxx-xxxx-xxxx-C000-016B	如重新更新仍失败，则需要交换
xxxx-xxxx-xxxx-xxxx-C005-3002	如重新更新仍失败，则需要交换
xxxx-xxxx-xxxx-xxxx-C000-0099	因违反规定而被BAN
xxxx-xxxx-xxxx-xxxx-C810-1012	因违反规定而被BAN

收藏陈列室
OUR TREASURE

主持人：脆薯条

《战争机器3》限量版

原名：Gears of War 3 The Limited Edition
平台：X360
厂商：Microsoft
类型：动作射击
发售日：2011年9月20日
价格：79.99美元
推荐度：★★★★☆



《战争机器3》史诗版

原名：Gears of War 3 The Epic Edition
平台：X360
厂商：Microsoft
类型：动作射击
发售日：2011年9月20日
价格：149.99美元
推荐度：★★★★★

本年度最受关注的游戏之一：《战争机器3》已经确定了游戏的发售日，两种限定版也浮出水面。首先让我们来看看限量版，其内容如下：

· Octus服役勋章1枚（含盒子）。该勋章颁发给亚当·菲尼克斯，以表彰其发明黎明之槌的功绩。勋章采用锌合金齿轮造型，以1：1的造型完全再现。

· 多人模式特别角色亚当·菲尼克斯的解锁码。这个码会刻在勋章之上，每条码都是独一无二的。

· 维安政府联盟（COG）的旗帜，布制。





· 亚当·菲尼克斯的私人物品，包括遗嘱、黎明之槌概要以及其他家族纪念品。

· 《战争机器3》游戏。

怎么样，是不是很不错？别忘了还有更夸张的史诗版哦，史诗版收录了限量版里的一切内容，还有三大好礼，包括：

· 限量版马库斯雕像。

· 游戏幕后花絮，96页，内含访谈、相片、概念原画等内容。

· 多人模式5种热门武器的特殊涂装。

这里不得不赞一下史诗版附带的限量版马库斯雕像。这樽雕像由Epic美术总监Chris Perna与Triforce专业原型师联手打造，采用PVC材质，高285mm，直径225mm，重1.7公斤。制作精美，绝非邪神！还等什么，马上研究订购的途径吧！



杂志库 ZAZHIKU.COM

搞怪大百科 OUR FUNNY WORLD

主持人：脆薯条

凉宫记忆棒

随着头牌轻小说《凉宫春日的惊愕》在全球同步推出，各大周边厂都动足脑筋试图捞一笔。在这些周边中最为牵强的当属这款“凉宫春日的惊愕”记忆棒。这款由角川书店推出的周边售价为3980日元，定于6月23日推出，容量为4GB。大家算一算就知道，这个价格是相当坑爹的。除了包装不同之外，这个记忆棒惟一的特别之处就是附赠一个“凉宫春日的惊愕”PSP专用主题的下载码。



▲国内肯入手这个的人，那真是铁杆了。

把街机搬回家

《偶像大师》原本是一款街机游戏，后来主要在家用机领域发展，最早的街机版如今已经基本退出历史舞台，仅在少数街机厅以单机形式存在。不过老玩家用不着怀旧，现在你只要2520日元就可以把《偶像大师》街机筐体搬回家！

2520日元，这个价格未免过于便宜了。其实你买回来的是一个1：12的街机筐体，而这个筐体自然是不能运行游戏的。官方提供了10种卡片，插进筐体就会显示不同的画面——好吧，这其实就是一个模型而已。不过对于家中收藏了不少粘土小人儿的人来说，这个必定是摆拍神器。



▲没见过街机的人，不妨买一个回来怀怀旧。

DLC地狱 DOWNLOADABLE CONTENT

主持人：纱迦



DLC地狱开张这么久以来，头次遇到内容荒。这期惟一的内容来自于每月一弹的《偶像大师2》。2代的DLC比1代弱了不少，不单是数量，品质也令FANS比较不满。不过这次的第4弹看上去非常给力，主打歌是《きゅんっ！ヴァンパイアガール》，顾名思义，这回DLC是围绕吸血鬼女孩而展开的，服饰也偏向歌特萝莉风格。值得一提的是这次的服饰可谓武装到了牙齿，众偶像们还可以换上吸血鬼似的獠牙。DLC4的COMPLETE特典是大家熟知的鸣门卷，这是贵音最喜欢的食物——拉面中不可缺少的东西。该DLC已于6月1日上线，第5弹将于6月底登场，会出现配合夏天风格的泳装。



PS3 HOME PS3 FEATURES

主持人：纱迦

5月28日，PSN终于出现了复苏迹象，日美欧服已经全面恢复，亚洲服也即将上线，不过目前PSN商店功能仍未开放，只是玩家可以联机了。另外中国大陆地区的用户暂时无法登录PSN，原因是有IP限制。至于以后会不会也限制IP，索尼尚未对本刊作出回应。当玩家首次登录之后，系统会要求你更改密码。

此次PSN事件对玩家的影响不言而喻，为了挽回玩家，作出必要的赔偿是必要的，索尼方面会免费提供两款PS3游戏和两款PSP游戏供玩家下载，各服提供的免费内容有所不同，均采用五选二或四选二的方式。这里只列出国内玩家经常用到的美日港服的奖励内容：

日服

PS3
- 最后的幸存者
- 来吧！乐克乐克！ Buu Buu
- Cocoreccho！
- 无限回廊 序曲
- 反重力赛车 HD
- Hustle King

PSP
- 勇者别嚣张 2
- 大众的爽快
- 啪嗒嘭 2
- 小小大星球 携带版
- 乐克乐克 午夜嘉年华

港服

PS3
- 最后的幸存者（中英文合版）
- 来吧！乐克乐克！ Buu Buu
- Cocoreccho！（中英文合版）
- 垃圾桶（中英文合版）
- 反重力赛车 HD（英文版）
- Hustle King（英文版）

PSP
- 大众的爽快（中英文合版）
- 小小大星球 携带版（中英文合版）
- 小小大赛车 携带版（中英文合版）
- 乐克乐克 午夜嘉年华（中英文合版）

美服

PS3
- 死亡国度
- 无名英雄
- 小小大星球
- 超级星尘 HD
- 反重力赛车 HD ＋ Fury 扩展包

PSP
- 小小大赛车 携带版
- 小小大星球 携带版
- 杀戮地带 解放
- 强力追击

以上不难看出，美服的奖励是最厚道的。由于PSN商店还未开放，目前仅知道港服游戏的语言版本，不过由于《无名英雄》仅在美服提供，所以大家也没什么好研究的了。另外，所有的奖励均只对4月21日之前便已启用的PSN账户有效，现在注册已经晚了。

杂志库 ZAZHIKU.COM

COLORFUL SPACE 多边共享





《永无止境》

多边影视

华尔兹提供





前段时间分别看了《消失在第七街》和这部《永无止境》，前者有许多类似《心灵杀手》、《丧尸围城》的游戏元素，但整部片子乏味无尘，故弄玄虚，令人失望。另一部《永无止境》却让我印象深刻，尽管他披着明显的商业片外皮。

影片讲述了生活、爱情、事业、样样不得意的作家Eddie Spinola有一天得到一种神奇的药，这种药可以激发人类大脑使用率到100%，吃了这种药的Eddie Spinola获得了过人的智慧，从此对于任何事情都变得游刃有余。他运用智慧逐步走向人生的顶点，挽回了爱情，从此人生发生了改变，但越来越依赖药物的Eddie Spinola终究会遇到出问题的一天。这种题材免不了后期会出现药的副作用，但影片却没有走老套路，结局也算诠释了智慧才是王道的主题，不过最后糊弄美国人的中文绝对可以雷翻大家。开场的长镜头是片中的最大亮点，后期剧情虽然硬伤不断，但总归可以保证足够精彩。

感觉影片对价值观导向存在点问题，吃了药丸的主角就像大力水手吃了菠菜一样，未免感觉过度夸张。对影片题材感兴趣的读者不妨找来一看。



《光明之心》玛琪西玛涂装完成品

多边模型

八重樱提供

生产厂商	寿屋
造型师	磨田圭二朗
比例	1/8
高度	21.5cm
售价	7140日元

在《光明之心》的众多美少女之中，最先吸引我的就是由歌姬水树奈奈配音的玛琪西玛。虽然她在游戏中算不上是女主角，登场次数也并不多，但是那份高贵脱俗的气质却极具杀伤力，而且不知为何（大约是脑补过度……），我总觉得玛琪西玛的神韵酷似水树奈奈，甚至怀疑TONY就是以奈奈姬为原型来设定的玛琪西玛。一见钟情之后自然萌生了要买模型的念头，根据过往“《光明》系列”的惯例，美少女模型是必不可少的，果不其然，寿屋也在去年年底公布了这款以人设图为基准制作的玛琪西玛1/8 PVC涂装完成品，并在4月正式上市。

原本我是不太看好寿屋公司的，与阿尔塔、GSC、MF这美少女模型御三家相比，寿屋的人物模型总显得有些呆板，皮肤的光泽也处理得不太好。不过这款玛琪西玛的品质却大大出乎我的意料，对原画的还原度高达95%，完美再现了角色的魅力，无论从哪个角度欣赏都美不胜收。在此强烈推荐给喜欢“《光明》系列”和TONY的玩家们！





P.S.，本品的白色衬裙是可脱的哦！坏笑ING



接吻模拟机诞生！

多边趣闻

星夜提供

之前曾介绍过有人开发了通过接吻的方式进行游戏操作的独特技术，现在又有人打起接吻的主意。日本电气通信大学的Kajimoto实验室正在进行触觉通信的研究，希望能够开发出一种设备将接吻的感觉传输给远方心爱的人。

根据研究者的描述，目前已经开发成功的样品可以初步实现接吻感觉的传输。这种装置看起来就像一个带吸管的水壶，它的“吸管”部分是用来模拟接吻感觉的，如果你的恋人身在远方，可以两人同时使用这种装置，当你的舌头搅动时，“吸管”部位就会将舌头的动作记录下来，然后转化为电信号传输到远方，对方的“习惯”部位就会模拟你的舌头搅动动作，这样就实现了以此装置为介质的远程接吻。



研究者还特别表示，这种接吻装置不一定要使用于情侣之间，也可以用于娱乐领域。今后随着该技术的完善，将可与影碟机或游戏机连接，当电影播放到接吻场面时，专用的影碟机可能会将接吻的电信号传输到你的接吻机上，你就可以体验到与心仪的明星接吻的滋味了……这样一来，追星族们想必都会迫不及待地买一套吧！其实在更具互动性的游戏领域应用，将会有更多的可能性，那时恋爱游戏可能会大行其道哦！研究者表示目前这项技术正在不断改进中，未来的目标是模拟出接吻时的气味、呼吸、舌头的湿度等各种感觉。



杂志库 ZAZHIKU.COM

卡敏 MUST DIE

纱迦提供 多边趣闻

玩过《战争机器》前两作的人一定对卡敏这个悲剧家族有很深的印象。在前两作中已经死了两个卡敏，如今在3代中Clayton Carmine即将登场，他究竟会像两个兄弟一样悲惨地死去呢，还是会像《拯救大兵瑞恩》一样来个惊天逆转呢？之前微软官方还特意在人偶卖场中推出了两款T恤，主题分别是卡敏必须死和卡敏一定活，微软声称会视这两款T恤的销量来决定3代中的卡敏的下场。

如今答案出来了。据Epic员工Rod Fergusson表示，投票结果表示卡敏可以活下来了，他确信卡敏“可以一直活到《战争机器3》结尾的STAFF出现”。不过听着这句话，总感觉有些微妙，令人不禁怀疑是否在STAFF后还有一段隐藏剧情，内容就是……也有玩家表示，可能会在DLC中交代卡敏的下场。

而且Epic内部对卡敏的生死也有不同的看法。像Cliff B就公开表示，“我还是希望（卡敏）死掉。”连老大都这么发话了，看来卡敏这回也多半是在劫难逃了。不知卡敏最后会有什么样的下场呢？我们只能期待早日玩到游戏了。



COSBABY版《加勒比海盗4》

天行者提供 多边模型



截稿前去看了《加勒比海盗4：惊涛怪浪》，虽然3D效果令人失望，不过剧情还是有很多看点的，在这里我就不剧透了。今天要为大家共享的是COSBABY版《加勒比海盗4》人偶。

以极度仿真和兵人系列而闻名的HOT TOYS，旗下也有一个COSBABY系列。这个系列大走Q版风格，同样受到爱好者的追捧。随着《加勒比海盗4：惊涛怪浪》的热映，该公司也顺应潮流推出了最新的COSBABY系列人偶。

这套人偶一共6个，包括了电影中所有的主要角色，其中杰克船长就占据3个席位，可见其人气之高。人偶虽然是Q版造型，但是忠实还原了电影中人物的服饰和每个人的特色，比如杰克船长的玩世不恭。我个人非常喜欢巴博萨船长的人偶，正是因为他变成了一条腿才显得更加可爱。比较遗憾的是，HOT TOYS并没有推出影片中非常养眼的美人鱼模型。这个系列每个人偶售价68港币，真可谓物美价廉啊！喜欢这个系列的朋友不能错过哟。



游戏未动单曲先行，挂羊头卖狗肉还是厚道得到了家？

金馆长提供 多边动漫

又见标题党……这次我们来说说关于最近发售的PSP版《史坦斯闸门》的相关信息。不过既不是游戏也不是最近红得烫手的牧濑红莉栖手办，而是关于一首单曲。

近日推出的由伊藤加奈子（いとうかなこ，不要像某人一样看错成伊藤加奈惠……）演唱的主题曲《宇宙エンジニア》单曲，除了这首歌以外，单曲里还收录了其他两首歌：来自本作X360版续作《史坦斯闸门 比翼恋理的爱人》的主题歌《永远的巨斧领主海克托尔》（呃，我开玩笑的……众编：打！）……好吧，主题歌《永远のベクトル》以及X360版《史坦斯闸门》中的名曲《スカイクラッドの观测》的混音版！

这样一来这张CD的价值就大了起来，至少我们能在游戏发售前先听到它的主题歌……1470日元的预定价格也不贵，各位看好机会出手吧！

曲目名单：

01．宇宙エンジニア作词／作曲：志仓千代丸　编曲：オオバコウスケ

02．永远のベクトル作词：吉野麻希　作曲：沟口和彦　编曲：伊藤俊

03．スカイクラッドの观测者－Remix－作词／作曲：志仓千代丸　编曲：

04．宇宙エンジニア（off Vocal）

05．永远のベクトル（off Vocal）





电视剧版《刺客信条》？！——历史剧《波吉亚家族》

奈落提供 多边影视



《刺客信条2》推出以来，有不少人都迷上了那个时代背景——奢华的意大利风情、糜烂的贵族生活、浪漫的爱情故事和无处不在的阴谋与暗杀。现在就为喜欢这种时代背景的人推荐一部大戏《波吉亚家族》（The Borgias）。这部剧由Showtime电视网推出，大导演尼尔·乔丹倾力打造，奥斯卡影帝杰瑞米·艾因斯主演，堪称与《权利的游戏》并肩的古装大戏。本剧以历史上真实存在的黑道家族为背景，描绘了15世纪意大利上层社会的政治斗争和多彩的生活。这个黑道家族的老大正是教皇亚历山大六世，他们凭借无边的权利与金钱在意大利呼风唤雨，与他们作对的人大都死于非命。本剧作为宫廷古装剧，继承了《度铎王朝》的一切迷人元素：荒淫的贵族生活、勾心斗角的政治斗争、刺客们的潜入和暗杀看点十足。大尺度的表现和如油画般美丽的画面是外在的糖衣；层层玄机、跌宕起伏的剧情加上严谨的历史氛围再现烘焙出了本剧的坚实内在。喜爱古装剧的剧迷们一定不要错过！





杂志虫 ZAZHICHONG.COM

May'n亚洲巡回演唱会随记

［文：九兵卫］



有着银河歌姬美称的May'n曾经三次来到中国，国内的FANS最近一次见到她应该是在2月份上海的Animelo Summer Live。春光明媚的5月，May'n带着自己的亚洲巡回演唱会再次来到中国，马不停蹄地分别在上海和广州两地举行了两场自己的小型个唱。

相比以往的羞涩与陌生，May'n现在俨然已经将中国的歌迷当做自己的老朋友，不仅对中国的美食如数家珍，连常用的普通话也变得流利了不少。13日当晚结束上海的演出，May'n第二天一早便乘坐飞机来到广州，刚刚抵达酒店就接受了我们的采访。旅途的疲惫并没有影响她的状态，一头短发造型的May'n反而显得更加充满活力。

5月14日晚7点，在来自新加坡的新人组合暖场过后，May'n如约降临在我们眼前的舞台之上。长达3个多小时的演出过程中，May'n边唱边舞，将现场的气氛一次次带入高潮，除了来自《超时空要塞 边境》中的诸多成名曲，May'n还带来了不少近期刚刚推出的新歌，其中就包括新专辑中的《もしも君が願うのなら》(PSP游戏《战场的女武神3》主题曲)、正在热播的新番《绯弹的亚里亚》片头曲《Scarlet Ballet》以及剧场版《超时空要塞 边境 恋离飞翼》的插曲《禁断のエリクシア》。在演唱的间隙，May'n还与现场的观众进行互动，展示了她在演唱之外的可爱一面。



时间总是短暂的，但回忆却会留在每个FANS的心中。银河歌姬May'n，让我们期待一下次的相会！

（演唱会图片由源子文化提供）

UCG小编与May'n的专访

九兵卫（以下简称“九”）：请问May'n小姐这次来到中国，个人的感受以及演出的内容会和以往有什么不同之处吗？

May'n：这次是我第一次以个人演唱会的形式来到广州，我想这次内容上会和以前有所不同吧。

九：May'n小姐为PSP游戏《战场的女武神3》演唱了主题曲，并且在这部作品中也和远藤小姐以及中村先生进行了合作，对于这部作品有什么感想吗？

May'n：确实是这样的，能在《超时空要塞 边境》以外的作品中和两人进行合作真的很开心。而能为PSP游戏演唱主题曲也是第一次，我将游戏的世界观了融入歌曲当中，所以想演唱给更多的人来听。

九：May'n小姐前段时间推出了新专辑《if you……》，未来对于自己的演唱事业还会有哪些新的挑战和尝试吗？



May'n：是的，前段时间我也发行了自己的新单曲《Scarlet Ballet》，尝试很多不同的音乐性，今后我也会努力去发掘不一样的自己。

九：May'n小姐所属的horipro事务所于4月1日宣布正式进军声优／动漫歌曲界，听说May'n小姐是事务所制定该决策的主要契机，那么在今后选拔动漫歌手时，May'n小姐是否会作为评委参加？选拔对象主要是新人吗？



May'n：同一个事务所中能诞生一起演唱动漫歌曲的伙伴我非常兴奋。虽然关于评选还不太清楚，但我一定会为她们声援的。关于募集，对象主要是没有加入过事务所或者演艺公司的人，尽管是新人，但是我觉得只要是能一起为动画演唱的，不管是谁都没问题。

九：May'n小姐的声线很具张力，同时与JAM的影山、奥井等成员的关系也不错，今后是否会作为客串嘉宾参与JAM的演出，或有无加入JAM的意向？

May'n：哈哈，这两位是经常在各种场合给我很大帮助的前辈，JAM作为我的前辈，能和他们一起同台演唱我就已经非常感动了。

九：日本新年红白歌会是歌手们向往的舞台，如果May'n小姐参加红白，会选用哪首曲目？

May'n：啊，红白确实是日本歌手梦想的舞台，不能说用哪首歌来上红白，能参加的话我就已经很开心了。

九：对于中国的歌迷，最让May'n小姐吃惊的地方是什么呢？和日本的歌迷有什么不同地方吗？

May'n：是呀，每次最让我吃惊的就是大家会和我一起合唱，日本的歌迷通常是很协调地一起挥舞荧光棒，而中国的歌迷却是每个人以自己的方式去挥舞，我觉得大家一定很开心。

九：请问May'n小姐在今年最想完成的一件事是什么呢？今年的目标是什么？

May'n：目前我的目标当然还是亚洲巡回演唱会，这次的演出规模比以往都大，我希望能获得成功，而接下来的安排虽然现在还不清楚，但是我还是想有机会能再来中国，前往更多的国家举办自己的演唱会。

九：听说May'n小姐推出自己的首部写真集，除了演唱，May'n小姐有没有想过尝试一些其他的东西，比如拍戏之类的？

May'n：从小时候开始我就想成为一名歌手，所以我还是想做好自己的本职。关于写真集，主要是想让更多地人看到投身音乐的May'n，这也是作为May'n想要完成的活动之一。

九：May'n小姐在演艺圈有没有比较尊敬的前辈，或者对自己的事业帮助比较大的人？

May'n：最令我尊敬的人是让我萌生成为歌手这一想法的安室奈美惠小姐。

九：感谢May'n小姐接受我们的采访，最后请对中国的FANS说几句吧。

May'n：这次能再次来到中国真的非常愉快，我也会努力能很快和大家再次见面，请各位一定要支持我！谢谢！

杂志库 ZAZHIKU.COM



每个人心中都有一个爱丽丝

ACG文化中的爱丽丝情结

文 八重樱 美编 NINA

我读得越多，想得越多，就发现越多。——by 伯纳 · 派顿

1862年7月4日，在这个阳光明媚的午后，刚过而立之年的查尔斯 · 道奇森与他的三位忘年之交——来自利德尔家的三姐妹——13岁的长女萝丽娜、10岁的次女爱丽丝和8岁的三女艾蒂丝共同游览泰晤士河，享受着充满英伦浪漫温情的午后闲暇时光。这段旅程起自福利桥，顺川而下5英里直达戈斯托村，沿途可观赏到牛津地区绝美的自然风光，是绅士闺媛们的不二之选。酷爱摄影的查尔斯与利德尔家素来交往甚密，特别是次女爱丽丝更多次作为模特出现在查尔斯的取景器中。在这次短途旅行中，为了排遣三姐妹的无聊，查尔斯便信口编出了一个女孩前往奇幻世界冒险的故事，不想这个随意杜撰的童话居然受到三姐妹的一致好评，爱丽丝 · 利德尔更是因为故事主角与自己同名而缠着查尔斯请求将故事整理成文字。这就是《爱丽丝梦游仙境》这部享誉世界的少儿文学的起源。

虽然有人将路易斯 · 卡罗（也就是查尔斯 · 道奇森的笔名）与格林兄弟、安徒生等人并列为世界顶级儿童文学大师，但路易斯的代表作只有《爱丽丝梦游仙境》和《爱丽丝镜中奇遇》这两部而已，与此同时，他在数学、伦理学、摄影和作诗方面也同样有着惊为天人的表现，堪称是才华横溢。无心插柳的《爱丽丝梦游仙境》居然能柳成荫，不但发行了50余种语言版本，还无数次被搬上电影、电视舞台，甚至于衍生成为一种文化现象，这恐怕也是路易斯 · 卡罗所未曾料想到的。

《爱丽丝梦游仙境》的魅力究竟在哪里？很遗憾，是难以用简单一句话来概述的。初看之下，这似乎是一个情节荒诞不羁、用词疯狂无序、脱离了常识与伦理的故事，实则其中却隐含着路易斯对哲学、逻辑学、数学和文学的独到理解，隐含着19世纪维多利亚时代的社会缩影，隐含着路易斯 · 卡罗的全部人格。伯纳 · 派顿在《是逻辑，还是鬼扯？》一书中说道：“路易斯 · 卡罗为阐明哲学所呈现的材料极为丰富，几乎是无穷无尽。我读得越多，想得越多，就发现越多。事实上，我得到的结论，是《爱丽丝梦游仙境》其实是相当深邃的故事。”作为普通的读者也同样会有类似的感悟，反复地阅读与探索过程实际上就是读者跟随着兔子先生一步步坠入仙境的旅程，察觉之时早已置身其中流连忘返了。

作为一种广泛的文化现象，《爱丽丝梦游仙境》同样深受动漫游戏制作者的钟爱。在他们天马行空的再创作下，这部经典童话焕发出了崭新的生命力，也随之诞生出了更多风格迥异、千差万别的“仙境”。下面就将介绍几部近几年关注人数较多的ACG作品。

查尔斯拍摄的年仅7岁的爱丽丝 · 利德尔。可以看出，爱丽丝 · 利德尔虽然拥有非常可爱的容貌，但与《爱丽丝梦游仙境》中金发碧眼的少女爱丽丝还是存在着较大的差异。她曾与维多利亚女王的幼子利奥波德王子谈过四年恋爱，后分手。于1934年过世，享年82岁。



《爱丽丝梦游魔境》&《爱丽丝 疯狂回归》

会想要做一篇关于“爱丽丝梦游仙境”的游戏文化小特企，起因自然是即将于6月发售的《爱丽丝 疯狂回归》。十年前，当我在《爱丽丝梦游魔境》的世界中第一次拿着武器将飞扑过来的扑克士兵拦腰砍断、并看着它的下半身喷涌着鲜血在场地内胡乱奔跑直至倒下为止，我整个人被震撼得一句话也说不出来。这是一个将疯狂演绎成颂歌、用鲜血去谱写浪漫、从恐怖的温床中孕育美丽的奇葩，它的存在就是用来刺激那些妄图用童话的美好假相来蒙骗小孩的成年人，迫使他们去面对一直在逃避的灵魂中的黑暗面。游戏剧情借鉴了心理学家对《爱丽丝梦游仙境》的分析，即仙境是爱丽丝内心世界的缩影，动不动就喜欢大喊“砍掉他的头！”的红心皇后正是爱丽丝本身的一重人格，整个故事属于自我毁灭、救赎与重生的过程。



11年后的续作《爱丽丝 疯狂回归》单是名字就给人以霸气十足的印象，我不禁很是好奇经过如此漫长时间的沉淀，American McGee会将玩家拽进怎样的恐怖梦魔之中。既然“疯狂”是卖点，那么可想而知新作必定是个狂气四溢的混沌世界，不可避免地要继续面对恐怖的敌人与番茄酱横飞的场面，逃无可逃。

《爱丽丝之死》

《爱丽丝之死》是一款由三个篇章组成的解谜类 FLASH 网页小游戏，在 2009 年至 2010 年几乎一直霸占着网页游戏排行榜首位，在全世界范围内引发了广泛的讨论热潮。游戏在角色名称上借用了《爱丽丝梦游仙境》中的主要人物，包括爱丽丝、兔子先生、疯帽子和红心女皇等，但剧情却是与原作八竿子打不着干系，算是另一种诠释下的黑暗仙境物语了。游戏方式与常见的密室脱出类游戏基本相同，玩家需要点击画面的各个角落搜索道具并将它们加以组合利用来打穿游戏。不过想要了解完整的故事剧情却不是仅仅打通游戏就足够的，需要玩家充分



结合三个篇章中的细节综合分析才能从恐怖悬疑的表象中剥离出事件的整个真相。一款 FLASH 游戏能做到这一深度是相当罕见的，尽管制作者并没有靠着《爱丽丝之死》赚得盆丰钵满，但毫无疑问，本作将会被作为“爱丽丝”题材游戏的代表作之一载入史册。

《爱丽丝梦游仙境》（NDS 版）

这款 NDS 平台上的游戏是以提姆・伯顿的电影版《爱丽丝梦游仙境》为基础展开的。因为机能的限制，全部角色都变成了线条简单的卡通风格，难能可贵的是游戏性和表现力并没有一并缩水，称得上是改编游戏中少见的良作。游戏画面简单、色彩也极为单一，几乎只有寥寥几种颜色用以点缀，却在这为数不多的修饰中保留了提姆・伯顿特有的诡异哥特风情。谜题设计难易度适中且富有创意，往往会令玩家在过关的同时不由得会心一笑，适合在闲暇时间来放松身心。





《心之国的爱丽丝》&《汝名爱丽丝？》



“跟随白兔一起前往梦幻仙境”可能是很多女孩子在读完《爱丽丝梦游仙境》后都曾幻想过的美梦，而在日本女性向恋爱游戏厂商眼中看来这个童话则蕴含着无穷无尽的商机。当然，必备的大前提就是疯帽子、三月兔、柴郡猫等一系列与爱丽丝有交集的角色全部化身为各式各样的美少年、美青年，才能让爱丽丝心甘情愿流连往返。2007 年，QuinRose 就推出了这样一款恋爱文字游戏，名为《心之国的爱丽丝》。本作以中世纪的英国为舞台，讲述少女爱丽丝・利德尔被白兔诱拐到了不思议之国中，并被强迫灌下了神秘药剂，导致无法回到原来的世界。于是爱丽丝干脆一不做二不休地享受起了不思议之国中的全新生活，终日徘徊于俊男后宫之中不亦乐乎。同所有的恋爱游戏一样，靓丽的人设和豪华的声优阵容是游戏的主要卖点，所以纵使有着诸多莫名其妙的 BUG 存在，也依然形成了稳固的粉丝群。QuinRose 随后又陆续推出《四叶之国的爱丽丝》、《Joker 之国的爱丽丝》、《周年之国的爱丽丝》等续作，并且《心之国的爱丽丝》的剧场版动画也将于今年夏季上映，令人不由得感叹，少女们的钱果然很好赚。

同样属于这一类型的作品还有《汝名爱丽丝？》。它是由二宫爱撰写脚本、田仓トヲル负责人设与插画的广播剧系列，后在 2011 年 4 月 7 日由 OTOMATE 于 PSP 平台发售了同名文字游戏，同样是以超人气男性声优阵容和美型人物为看点。在这部作品当中，不思议之国风靡着名为“杀死白兔的游戏”，迷失在不思议之国的少年失去了自己的记忆，被命名为第 89 位爱丽丝，遵从红心皇后的命令参加到杀死白兔的游戏中来。虽然主角爱丽丝性别为男，不过作品本身却并非是耽美类型，PSP 版也不存在可供攻略的角色，与其说是游戏，不如说更像是音响小说。诚然故事脚本相当出色，但没有足够的日文功底仍难以领会其精髓所在，希望能推出 TV 动画版弥补这一遗憾。



《蔷薇少女》

曾几何时，穿越于不思议之国与镜之国的爱丽丝成为了完美少女的代名词。于是在一些动漫作品中，便开始上演多位少女为争夺爱丽丝这一头衔（或与爱丽丝相关的事物）而拼个你死我活的悲情戏码，没错，接下来我们要提到的这部作品就是连日本前首相麻生太郎都痴迷不已的《蔷薇少女》。在《蔷薇少女》中，爱丽丝是人偶师罗真心中惟一完美无暇的少女，而他所创造的诸位蔷薇少女们为了成为爱丽丝就必须通



过残酷的战斗夺取其他姐妹的蔷薇圣母，最终取得全部蔷薇圣母的蔷薇少女将会获得罗真永久的宠爱。《蔷薇少女》中的爱丽丝与《爱丽丝梦游仙境》并无任何瓜葛，硬要说有什么相似之处的话，除了爱丽丝这个名字外，也只剩下负责解说爱丽丝游戏的拉普拉斯之魔是兔子外形了。

类似的作品还包括《键姬物语永久爱丽丝轮舞曲》、《爱丽丝学园》和《潘多拉之心》等等，都属于借鉴了部分《爱丽丝梦游仙境》的元素（主要是人名和人物关系），但走的却是完全不同的故事的类型，这种改编在动漫作品中相当常见。《潘多拉之心》的作者望月淳曾在官方解读书中公开提及自己是《爱丽丝梦游仙境》的爱好者，同样有着“爱丽丝”情结的漫画家还有 CLAMP、由贵香织里、渡濑悠宇等人。

《生化危机》电影版

最后要提到的这部作品是一部电影，虽然是三次元的产物，不过与游戏还是沾上一点关系的，这就是尤保罗・安德森执导的《生化危机》电影版第一部《变种生还者》。电影版的《生化危机》并没有完全照搬游戏剧情，只是保留了浣熊市、幕后黑手安布雷拉和 T 病毒的基础设定，主角换成了一袭红衣的爱丽丝，剧情也完全属于原创内容。编剧引用了《爱丽丝梦游仙境》和《爱丽丝镜中奇遇》的一些元素，女主角名叫爱丽丝自不必多言，安布雷拉位于浣熊市中心的地下实验室入口通称“镜之馆”，爱丽丝穿过镜子前往“蜂巢”的过程与《爱丽丝镜中奇遇》所描写的基本相同。此外，控制蜂巢的主电脑名叫“红心女皇”，同原作中一样是个性情残忍的家伙。





推理之力，

"这一连串的痛苦、暴力、恐惧，究竟是为了什么目的？一定是有某种目的的，否则，我们这个宇宙就是受偶然所支配了，这是不可想象的。"

——夏洛克·福尔摩斯

不少喜欢读推理小说的玩家都知道，侦探是一个满富挑战性的职业，他们接受雇佣者金钱及其他财物，为雇主进行隐蔽地调查及拍照取证等服务。过去欧美的侦探不仅受雇于私人，而且还会帮助警方调查、提供证据并协助破案。19世纪末英国侦探小说家柯南道尔笔下才华横溢的鬼才侦探夏洛克·福尔摩斯已经成为世界级名侦探的代言词。他头脑冷静、观察力敏锐、推理能力极强，破获了一桩桩不可思议的案件。

想成为一名合格的侦探必须具备以下几个方面的能力。基本层面、专业的知识与技术层面、综合能力层面（包括观察力、分析判断能力、记忆力、交往能力）、个性与心理素质层面。对基本的社会生活常识、对商业、工业企业、经济事务的一般性了解、超出社会平均线以上的智能、文化水平以及健康的身体等是优秀的侦探所必须具备的。不仅如此，他们还要熟悉法律知识，有丰富的社会常识，熟悉企业、政府职能部门的一般运作流程、要领，掌握各项专业技能：如驾驶、摄影、观测与询问的一般技巧、观察术、记忆术、基本的防身自卫能力等。只有掌握了专业技能并做好充分的准备才能有效地从事各项调查工作，成为一个驾轻就熟的侦探。

在如今，罪犯与侦探的博弈、真实与假想的碰撞已成为许多游戏中不可缺少的组成部分，侦破解谜也是不少游戏中吸引玩家的重要元素。如何运用侦探能力解决棘手的谜题呢？下面我们就来重温一下那些让我们悸动的探案游戏并重新审视那些超乎常人的虚拟世界名侦探。

这个世界没有解不开的谜团，真相永远只有一个！

——《名侦探柯南 黎明之碑》

STORY

大名鼎鼎的名侦探毛利小五郎收到美国某I.T企业董事长藤井秀美的委托，参加她旗下的一栋高级海滨饭店竣工仪式，顺便调查饭店坐落的这块土地上是否真的有"自杀村"的传言。所谓的"自杀村"传言，是指饭店所在的这块土地原来是一个村子，凡是住在村子里的人都会以各种方式自杀，如：上吊、割腕、跳崖……然而就当柯南一行人在调查"自杀村"传言的真实性的时候，饭店的警备社长高井阵平却从高处摔到展出跑车车顶上而死亡，接着，饭店内的人又接二连三地死去，而且表面上看起来都像自杀。这些状况似乎在印证这块土地的"自杀村"传言。玩家需要操纵柯南挺身而出，调查这些事件蛛丝马迹，然后推理出真相……

这款GBA上的游戏发售已经有6个年头了，当年凭借TV动画《名侦探柯南》的大红大紫和GBA极其广泛的受众面，该作一直受到不少Fans的追捧。相比此作之前GBA上的《名侦探柯南》相关游戏，《黎明之碑》摆脱了过于面向低龄人的诟病，增加大量的推理和取证环节，通过对证物的正确询问获得更多案情相关信息。游戏中的HIT系统在玩家询问、推理和指证时会有时间条慢慢消耗，当玩家每次做出错误选择时时间槽会被加速扣掉，相反做出正确的选择会达成HIT，HIT连续次数越高，得到的相应评价越高，便会获得额外的奖励要素。当时间槽消耗完便GAME OVE，所以玩家不仅不能胡乱调查扩大撒网范围，而且在进行调查取证时会有一种紧张感。除了游戏的自由度较低以外，其他的方面已没有什么可以挑剔的地方了。出色的音效、高度的动画还原度、Q版人物搭配丰富的图片表情……最吸引人的莫过于全新原创的剧情，对于广大的"柯南迷"来说，精彩的侦破过程才是最大的亮点。





杂志库 ZAZHIKU.COM

叩开真相之门
侦探罪案游戏巡礼

特别企划 SPECIAL FEATURE

文 鲁俊 编 奈落 美编 NINA



（满分 5 分）
游戏难度：2 分
游戏自由度：2 分
侦探拟真度：3 分



侦探能力

读了十几年小学的日本传奇侦探柯南被称为“日本警察的救世主”，他本是高中生侦探工藤新一，在一次事故中被灌下一种名为 APTX-4869 的神秘毒药使他的身体竟回到发育期的孩童状态。之后工藤新一化名为“江户川柯南”寄住在毛利兰的家中，继续探案生涯，身体虽变小了，但是脑子却依然很好使。柯南破获的案件，大大小小加起来也有好几百件了，不可否认他是一位经验丰富的侦探，阅历无数，经历过不少大场面。虽然限于身体矮小，不过阿笠博士的高科技发明足以弥补柯南自身的不足，这些高科技的运用某些方面看似牵强（这也算是新本格派推理故事的魅力之一），不过并不影响探案的精彩程度。在探案过程中，柯南不仅能够运用罪犯追踪眼镜、笔记本电子地图、袖口窃听器协助调查；还能使用太阳能滑板提高自身运动能力（这滑板的马力甚至超过新干线！坑爹呢?）；甚至还能用脚力增强鞋踢任何坚硬的个体进行攻击或防御……（话说阿笠博士如果把这些高科技量产投入社会，早就发财了－ －！）除开高科技装备给柯南的侦探能力加分之外，小学生的外表使其更容易与人沟通获得情报，特别是在询问女性的时候，当对方看到这么开爱的小孩时，总会母性大发，而告诉柯南很多关键性的案件信息。尽管柯南的所学的知识并不是十分全面，但他的求知欲和对真相的渴望是炙热的，这也带领他不断学习，在与人交往中不断进步。



丰富的知识：3 分
运动能力：4 分
沟通技巧：4 分
防身技巧：3 分
正义感：5 分
侦探装备：5 分
头脑冷静：3 分

> **犯罪手法终究是人类想出来的谜题而已……只要人类绞尽脑汁，还是可以导出一个逻辑性的答案。但杀人的理由，无论如何我都不会理解，也永远无法接受。**
>
> **——工藤新一**

抓住真相的瞬间
——《侦探神宫寺三郎 白衣少女》

STORY

主人公“神宫寺三郎”是一位经验老道的私家侦探。在参加他大学时期的好友“大原寺哲司”的丧礼时，哲司的母亲静江委托他将哲司的遗物交给其大学时代的女友；而与此同时，神宫寺三郎的好友熊野警长委托他调查一个有关“白衣少女”的都市传说的真实性。作为侦探的神宫寺三郎以敏锐地察觉到这两件委托并非表面上这么简单，于是在其得力助手“御苑洋子”的协助下展开了调查。在调查过程中神宫寺逐渐发现两件委托似乎有着某种关联，这比他预料的还要复杂，靠着这位神探敏锐的观察力，真相一步步被揭开……



“《侦探神宫寺三郎》系列”是 WorkJam 的一款侦探冒险游戏，在日本该系列有一定的人群拥护，但是在国内，知道这个系列的人非常少，而且该系列没有一作被完整汉化（《侦探神宫寺三郎 白衣少女》曾出现过不完整汉化版）。其实这个系列历史悠久，从 1987 年第一作《新宿中央公园杀人事件》开始的，至今已有 24 个年头了，其小说般的故事情节深深吸引着侦探爱好者，该系列顽强的生命力说明该游戏本身还是非常优秀的。时至今日，该系列的热度也还未褪去。这里介绍的是系列第十作，也是这个系列的十周年纪念之作——在 GBA 上推出的《侦探神宫寺三郎 白衣少女》。该作为日本硬派本格推理侦探故事，系列之前的作品曾在手机上风靡，所以本作的设定更贴近于掌机。主人公在各个场景中穿梭，通过“对话”和“调查”来进行游戏，在“对话”时搜集人物资料以及案件线索，同时需要“推理”找出对话中的隐

杂志库 ZAZHIKU.COM

情。当游戏中产生线索时，神宫寺三郎会进入思索模式，并要求玩家在众多选项中作出结论选择（不得不说虽然选项很多，但有些内容真的很脑残－ －｜），助手洋子也会给出她的推理。每当作出正确的推理，会获得相应的侦探点数，这些点数可以分配给助手洋子，成长后的洋子会纠正玩家错误的推理。如果玩家的推理出现多次失误的话就会GMAE OVER。本作的调查取证环节是在场景中控制游标选择查看证物，但是游戏中所调查的场景往往隐藏着许多线索，而这些线索都有先后顺序，所以同一样物品很可能在刚刚还毫无意义，但是在玩家搜集到其他线索之后而变成新的线索。“吸烟”是游戏的特色系统，每当收集了一些琐碎凌乱的线索之后，只要神宫寺三郎点上一根烟，这些线索会慢慢理清，有的时候会获得重要提示，不过有的场合是不能吸烟的（公共场所吸烟有害他人健康⊙ o ⊙）。



游戏难度：3分
游戏自由度：4分
侦探拟真度：4分

侦探能力

与一般为生计奔波的侦探不同，神宫寺三郎家境相当富裕，他的父亲是日本有名的大企业家神宫晴彦。神宫寺三郎排行老三，他的两位哥哥继承了父亲的家业，而寺三郎似乎对经营企业不甚感冒。大学毕业后他到美国进修，之后回国在市中心新宿歌舞伎町开了一家侦探事务所。此时的神宫寺三郎三十多岁，身高一米七九，留着一头短寸头浑身上下都散发一种成熟稳重的魅力，他的气质让那些与他接触过的人觉得，光看外表此人就值得信赖。神宫寺三郎做事头脑冷静，遇到紧急情况从来不慌乱，随身携带的笔记本记满了和案情相关的要素，探案过程中，他时不时会看看周围的环境，扭头与助手洋子低语讨论，然后掏出自己最爱的万宝路香烟，点上一根，回忆细节、整理思绪。助手洋子是神宫寺三郎必不可少的伙伴，与超然淡定的寺三郎不同，洋子对侦查案件有着独



特的爆发力，虽然略显冒失，总能给其大胆而关键性的建议协助破案。他们两是在美国学习的日子里认识的，因为有着相同的兴趣，使回国后开始合作，彼此非常信任。洋子不仅有优秀的直觉，知识也是相当的丰富，还精通英语、法语和西班牙语等多种外语。不仅如此，她还是一位身材高挑的美人。每当工作结束时，洋子总会去酒吧喝两杯，她最爱的啤酒也总能激发出自身的灵感帮助老师神宫寺三郎解决案件（真是烟酒互补啊－ －｜）。

丰富的知识：4分
运动能力：3分
沟通技巧：4分
防身技巧：3分
正义感：5分
侦探装备：3分
头脑冷静：5分

别看我有冷静的个性，我也只是脆弱的人类。

——神宫寺三郎

真品与赝品间的真相
——《王牌鉴定人 赝品画廊》

STORY

《赝品画廊》讲述的是艺术鉴赏家藤田玲司如何运用其自身本领和严谨的思维去破解各种和艺术赝品有关的案件。在东京的某个码头，坐落着这样一个建筑，它是买卖世界上各种艺术赝品地方，另外也是赝品修补的最佳去处，这就是——赝品画廊。然而，这个画廊并不只有这么简单，有种传闻说这个画廊白天交易赝品，晚上却成了偷盗艺术品的买卖场所，所以有许多市面上根本看不到的稀有艺术品出现。因此，赝品画廊还被人们称为“黑色的美术世界”。一天早上，赝品画廊的馆长藤田从报纸上得知高田美术馆发生了美术品被盗案件，其真品被赝品所掉包，而充当真品的这个赝品是从藤田的赝品画廊流出的，高仓警官随后便对有重大嫌疑的藤田进行询问，而被卷进偷盗事件的藤田也被迫展开侦查，一方面为了证明自己的清白，另一方面是出于对案件真相的渴望……



这是一部冷门动漫改编作品。艺术题材的动漫作品本来就少，能像《赝品画廊》这样能将专业魅力表现出来的作品更是凤毛麟角。细野不二彦的这部同名漫画曾于1996年获得小学馆漫画赏一般部门赏，漫画至今在日本累计销量已经超过1000万本。同名37集动画05年推出后，更是受到不少推理迷的热捧。该游戏的推理环节做得不错，依靠之前给出的信息做记忆推理，推翻对方的言辞，来获取更多破案信息。游戏中最重要的就是BREAK A FAKE系统了，在每个可以获取线索或者进行辩驳的对话都会进入BREAK模式，当推理正确时可以达成BREAK，达成BREAK可以获得新的情报，当事件所有要求都满足时会CLEAR并进入下一个阶段。当推理出现错误时，BREAK槽会减少一小格，BREAK槽消耗完的时候也就是游戏结束的时候（话说这个BREAK槽也太长了一点吧）。因为是纯文字推理，缺乏寻找证物等探索环节，所以游戏自由度偏低，到后期难免枯燥，但游戏花了大篇幅介绍文艺品的相关知识，如：油画的颜料、装帧，画的收藏，画的修复等；画作有岩画、壁画；另外还有印度神像、木雕；古董和珠宝方面也有不少内容。这让玩家在尽兴游戏的同时还学到不少知识。

游戏难度：2分
游戏自由度：2分
侦探拟真度：4分



杂志铺 ZAZHIKU.COM

侦探能力





藤田玲司并不是一个传统意义上的侦探，因为自己经营的赝品画廊本身就是一个非正规的交易市场，所以藤田很容易被卷入有关艺术品的案件中，无论是出于自我保护，还是对艺术品案件的好奇，藤田总是会亲自去调查侦破。



藤田曾经在纽约的METRO美术馆工作，负责保管、展示和研究美术馆的收藏品。但被人合谋陷害后无奈离职回国，在东京开启了赝品画廊，专门做赝品生意。虽然平台低了，但藤田的艺术品知识和艺术品修补技术仍是世界一流。除此之外他还有缜密的思维和超乎寻常的记忆力，在人际交往中察言观色的能力非凡，总能在与人对话中获得自己所希望的信息。另外，和其他侦探所不同的地方是，一般的侦探着重罪案本身及破解手法，而藤田则擅长对罪案背后隐情和故事进行分析，所以他很容易找到罪犯的犯罪动机。

丰富的知识：5分
运动能力：2分
沟通技巧：5分
防身技巧：2分
正义感：2分
侦探装备：3分
头脑冷静：4分

黑暗的世界，也有仁义。

——藤田玲司

梦寐真相 ——《流行之神2 警视厅怪异事件档案》



【风海纯也】【小暮宗一郎】【贺茂泉子】【犬童兰子】

《流行之神2 警视厅怪异事件档案》是系列的顶点之作，游戏中不仅仅只是都会传说和鬼故事，也大量运用了法律、心理学与民俗学等各式各样的元素，来构成整个游戏，这样整个故事看起来有血有肉非常引人入胜。和其他文字AVG不同，“《流行之神》系列”通关一遍并不能了解所有剧情，游戏的进程分为科学路线和灵异路线，玩家选择不同的对话和推理出不同的结果都会对以后的游戏产生影响，所以说该系列的耐玩性非常高。《流行之神2》中有“勇气系统”设置，即一些选项会需要消耗勇气值才能选，选择这些选项会对以后的游戏产生特别的影响，而游戏中的勇气值是有限的，需要玩家合理地分配。另外，逻辑推理关系图也是本系列的特色，这个关系图会列出所有关系到的人物和关键物品，需要在人物图片下的方格中填上正确的相关选项，整理人物关系，在每章结束的时候会对逻辑关系图进行评分。此外，游戏的剧情扣人心弦，非常值得那些喜欢灵异悬疑推理的玩家尝试。



游戏难度：2分
游戏自由度：3分
侦探拟真度：3分

STORY

《流行之神2 警视厅怪异事件档案》讲述的是游离在本格派和变革派之间侦探推理故事。称之为都市传说的各种谣言虽说听起来非常玄幻，不过每个谣言背后都有真实的事件为基础，玩家将扮演身为日本警视厅的档案刑警，对这些都会传说事件的真实性展开调查。而然，即将面对的是人是鬼是未知的，只有用双手才能揭开事件真相。主角是东京治安警视厅的非公认事件档案所警察风海纯也，下班后在警察局偶遇高中时的初恋雪乃，得知雪乃已经结婚并刚刚丧夫，她的丈夫因为经济不景气而上吊自杀。之后风海和同事小暮将其送回家，在雪乃家中，两位警察始终感觉有点不对劲。此后围绕着雪乃的灵异事件时有发生，心情复杂的风海隐约察觉到雪乃的丈夫并非自杀……

侦探能力



虽然风海纯也都不算一个正式的警察（他是隶属于东京警视厅史编撰室的候补警察），但其性格相当冷静，侦破了很多与都市流言相关的灵异案件。作为一名公务员考试的优秀考生，悲剧的风海纯也进入警视厅之后也只被分配到编外室科，主要负责各种怪异事件的调查，然后记录在案。多年面对怪异事件，他总能以一种科学的视角去审视，拥有很强的逻辑思考能力。身为警察的风海运动调查和防身的能力自然不会低，而且整日要面对可能出现的超自然物体，心理承受能力也是拔群（是常人早就吓死了，汗）。由于面对的案子有很多超自然的说法，现实证据较少，所以风海得花费更多的力气在调查取证方面，良好的记忆力和出色的观察能力总能让风海能在别人毫无头绪的时候抓住案件的重要疑点。

丰富的知识：3分
运动能力：4分
沟通技巧：3分
防身技巧：4分
正义感：4分
侦探装备：2分
头脑冷静：5分

正因为生活在这个一切都在快速流逝的时代，所以才需要有人用心聆听那些喃喃细语。

——风海纯也

杂志库 ZAZHIKU.COM

法庭上的逆转——《逆转裁判》

STORY

新人律师成步堂龙一在师傅绫里千寻带领下第一次进入法庭为被告辩护，而这位被告便是成步堂小学同学兼儿时的好友矢张政志。矢张政志的女友高日美佳在家中被小型雕像撞击致死，当日矢张还去过高日家中，所以案件发生后马上被列为嫌疑人。虽然矢张政志为人轻浮给人不踏实的感觉，而且总是制造麻烦，但根据多年的交情，成步堂始终坚信他是个好人，不会干出杀人的勾当。于是在法庭上的唇枪舌剑之后，真相慢慢浮出水面……

不可否认，"《逆转裁判》系列"是侦探罪案游戏史上的一座丰碑。自 2001 年 GBA 上第一作发行之后，《逆转裁判》便一炮而红。游戏的制作人在开发此游戏之前本意想做一个纯侦探类 AVG，但后来经过多番构思，改变思路，造就了集法庭辩驳和侦查取证为一体的《逆转裁判》。作为系列的开山主角，成步堂龙一一度成为逆转的代名词，我们伴随着这位初出茅庐的律师挽救了许多被冤枉的被告，虽然《逆转裁判 4》中成步堂已经卸下主角的担子，但也丝毫不能撼动他在逆转 FANS 心中的位置。《逆转裁判》在当时从画面、系统、音效、剧本多个方面审视都可以堪称完美。"案件发生——调查取证——驳倒错误证言——找出真正凶手"的游戏过程也衔接得恰到好处（其实成步堂已经不仅仅是一个律师了，他还是一个侦探，一条龙服务啊－ －！），特别是法庭上和对手的对峙氛围做得非常好，拍桌异议系统也让玩家热血沸腾。当然这个游戏经典的最重要原因是吸引人的剧情，优秀的剧情总是让你有一种去揭露真相的冲动，当真相大白的时候还有一丝回味的余地。合理的剧情设定加上一些通灵的要素，使整个游戏成为一个优秀"新本格派"侦探推理故事。多年后的今天，不妨再拿起游戏回味一下《逆转裁判》魅力吧。





▲极具个性的角色是本系列的一大卖点。

游戏难度：4 分
游戏自由度：3 分
侦探拟真度：5 分



侦探能力

成步堂龙一的外表让人的感觉有点楞，粗犷的方脸加上一头刺猬发型显得非常有精神。平日里傻傻的非常憨厚，但是到了法庭上就底气十足富有自信。对于经常博弈的成步堂来说，他拥有几个优秀的侦探品质：判断事物不先入为主，只在证据确凿时才确认；不为私情所动，行动时立志当先；观察力异常敏锐；直感力相当出色，能够通过一件证物推演很多事情。有了这些品质，平日马虎的成步堂干起调查举证工作还算得心应手，就算遇到困难，人缘好的他总会被高人搭救，另外还有绫里家的灵术相助，所以工作进行的相当顺利。但成步堂某次在法庭被陷害，失去了辩护律师的资格，浑浑噩噩地他陪伴自己的养女成步堂美贯消耗了 7 年的时光，不知道下一次看到他站在辩护律师的位置上高喊"异议！"会是什么时候。

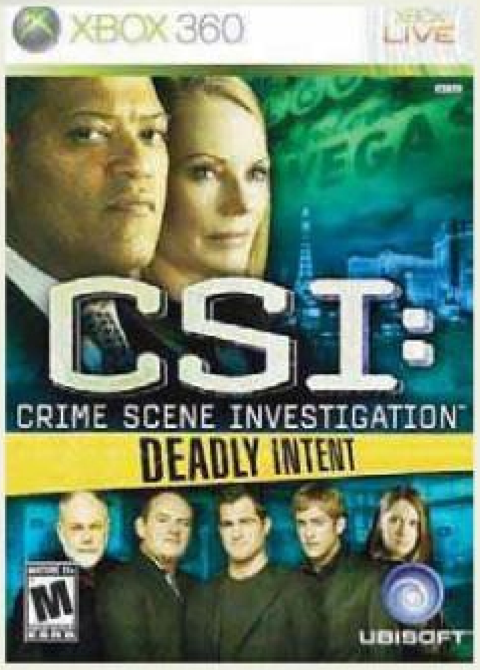
丰富的知识：4 分
运动能力：3 分
沟通技巧：5 分
防身技巧：4 分
正义感：4 分
侦探装备：3 分
头脑冷静：4 分

证物是这样一种东西：从不同的角度看，它的意义是完全不同的。人也是这样，我们并不知道被告人是有罪还是无罪，但是作为辩护人，我们需要做的就是相信他，相信委托人就是相信自己。——成步堂龙一的老师绫里千寻

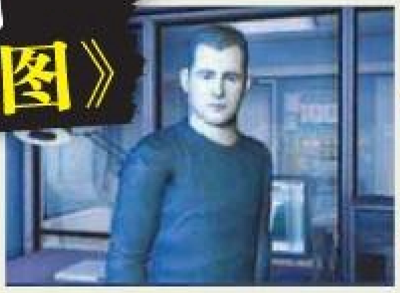
蛛丝马迹中开启的破案黎明——《CSI 犯罪现场调查 致命意图》

STORY

《CSI 犯罪现场调查　致命意图》需要玩家扮演犯罪现场调查小组，协助小组其他成员从犯罪第一现场收集证据破获刑事案件。新婚之夜，新娘林恩璃碎片刺中，失血过多死亡，新郎不知所踪，CSI 小组来到案发现场，现场一片狼藉，唯一的证人婚宴经理查尔斯透露案发时有位墨西哥人曾出现过案发现场，在经过现场搜集血样和其他证物之后，解剖室的查尔斯也给出尸体的相关信息，CSI 小组成员将这些证据慢慢拼凑成了一个犯案场景……



▶原剧中每集例行的验尸片段是重口味爱好者的福利。





《CSI 犯罪现场调查》是一部非常受欢迎的美国刑事系列电视剧，《致命意图》是根据电视剧第九季的背景改编的，该作是 X360 上系列第二作。由电视剧改编的游戏非常稀少，次时代家用机上的电视改编侦探类游戏更少，而《CSI 犯罪现场调查》是这类游戏中的优秀之作。游戏的调查工具非常丰富，血样收集棉签、粉尘收集盒、凝固剂……另外，收集到的证物需要鉴别，游戏中特别设置了两个实验室，一个作用是证物分析的数据库，另一个是材料实验室。虽说是一个小组，但基本上取证、搜查、询问都是玩家一人在做（Nick 总是在旁边看着你工作－ －！），小组的其他成员会适当给你有帮助的信息，随身携带的 PDA 也记录着大量的与案件有关的信息。总体来说游戏的难度非常

杂志库 ZAZHIKU.COM

大，相当考验玩家的观察能力，许多细节需要玩家探索出来才能进入下一个环节，而且游戏的场景也不少，不停的辗转于不同的地方也在考验玩家的耐心，不过相对地，当案件被亲手破获时的成就感也满点。该系列一直为玩家诟病的就是粗糙的画面和失败的音效，这么出色的一个探案游戏，如果画面再稍微精致一点，音效再稍微做好一点，搭配上系列固有的出色剧情，相信会有更多的人爱上《CSI》这个系列。

游戏难度：5 分
游戏自由度：3 分
侦探拟真度：5 分



侦探能力

《CSI 犯罪现场调查》系列的侦探主角是一个团队，这个团队拥有各个领域的精英，他们饱含丰富的破案知识，还掌握着精密的高科技破案仪器。一个个优秀的组员也是身手非凡。“罪行扑灭者”尼克在德克萨斯周取得了犯罪侦查的学位，他工作非常的有韧劲儿，从不放过一丝一毫的线索。幼年的时候，小尼克曾经惨遭保姆的性侵犯，因此在他心里留下了一定阴影，这使得他在未成年人性侵犯案件中常常失控。世界一流的解剖专家罗宾斯经验丰富（看长相就知道了），负责法医鉴定多年，总能从尸体中找出重要信息提供给小组。专职申请收查令的布拉斯是一位沉稳的老警督，也是一位工作狂，经常因工作废寝忘食。还有沟通高手凯瑟琳，



身为单亲妈妈的她非常善解人意，很容易同他人搞好关系，也是小组中必不可少的一员。拥有这些特点鲜明的成员，使“CSI”这个团队的侦破效率非常之高。

丰富的知识：5 分
运动能力：4 分
沟通技巧：3 分
防身技巧：4 分
正义感：4 分
侦探装备：5 分
头脑冷静：4 分

尸体，是会说话的。 ——犯罪现场调查小组

学园犯罪终结者——《弹丸论破 希望的学园和绝望的高中生》

STORY

故事发生在日本有名的私立高中希望之峰学园，这是一所汇集各个领域超一流精英高中生进行培育的特权学园，不断的向外界送出未来的“希望之星”，因此也被冠名“希望学园”。一般情况下，没有特别之处的话，是很难被这个学校录取的。可是今年被录取的苗木诚却是普普通通的学生，只是因为“幸运”被该学园抽中可以入学。满怀憧憬的苗木诚以及其他新生在参加开学典礼之后却个个变得焦虑起来。校长黑白熊在开学典礼上宣布新生们将永远一起生活在这个校园中，除非在不被他人发现的情况下杀害同伴才能作为“毕业生”离开这个学校。这个荒唐的毕业规则让“杀人念头”在这群表面上都说自己不会杀人的新生们心中种下。果然，校园生活刚刚开始，苗木诚便在自己的房间内发现了同学原舞沙耶香的尸体……



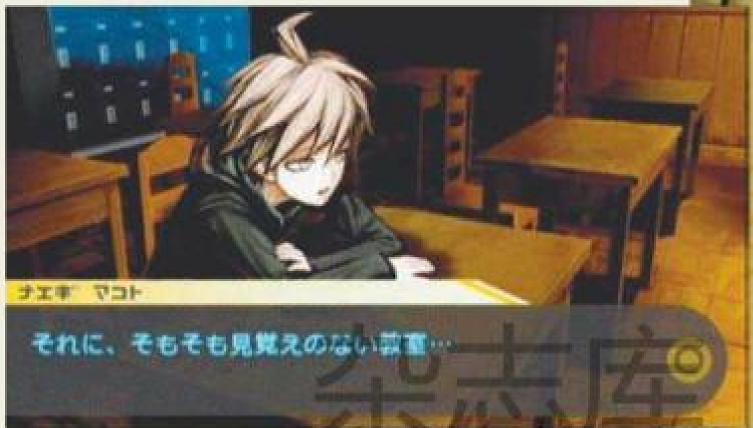
这是一款以 36 分的高分进入 FAMI 通杂志白金殿堂的作品，也是 PSP 最好的侦探罪案游戏之一。游戏融合了文字推理解谜和动作要素，不在局限于选对话和静态调查，让人感觉非常新鲜。游戏的剧本非常吸引人，由曾撰写《侦探神宫寺三郎》的侦探小说家小高和刚主笔。此外制作方还邀请了日本新锐插画家小松琦类担任角色设计，有优秀的设计者作为保障，《弹丸论破》的素质可谓秀外慧中。《弹丸论破 希望的学园和绝望的高中生》的系统要素非常丰富，游戏分为“日常生活（调查部分）”、“学籍裁判”、“机关枪辩论”和“现场漫画推理还原”几个部分。整个游戏节奏非常快，玩家在进行推理解谜的时候，将证据或是证言作为子弹打出去的设定非常酷，辩论时要求以快速的判断力来进行辩驳，与其他 AVG 侦探游戏的慢节奏不同，本作倡导的是“高速推理动作”，让玩家在紧张刺激的氛围下整合逻辑推理。游戏的“学级裁判”环节和《逆转裁判》系列法庭对峙非常相似，不同的是十几位学生围成一圈集体辩驳，谁都可能是罪犯。另外，推理过程中还加入了“闪亮字谜”和“机关枪论战”的小游戏设定，非常有趣。值得一提的是，游戏的声优阵容异常豪华，就算撇开游戏系统不谈，光是这些声优给玩家带来的听觉盛宴就能为这个游戏加分不少。

游戏难度：5 分
游戏自由度：4 分
侦探拟真度：4 分



侦探能力

苗木诚与工藤新一不同，虽然同是高中生，但苗木诚没有任何破案经验，也没有任何特殊的才能，是最普通的高中生，惟一值得称道的是对任何事情都很积极，而且乐于助人，是个老好人。被名校希望之峰以“超级幸运儿”的名义招了进来，但却因为杀人毕业的规则无奈开始侦查杀人案件进行自救。苗木诚面对的是



杂志库 ZAZHIKU.COM





另外十几位特别的高中生，案件发生在这些人身上，犯人也在其中。为了查出这个校园内的“杀人游戏”真凶，苗木同学一直保持着清醒的头脑，通过生活中细致入微地观察和丰富的想象力找到案件真相，还原凶案现场情节。此外，因为是老好人的缘故，苗木诚说话彬彬有礼，非常有亲和力，这也成为凶手污蔑的重点对象之一，但苗木总能镇定从容地将污蔑推翻找到真凶，看来还是有两下子的。

丰富的知识：3 分
运动能力：3 分
沟通技巧：4 分
防身技巧：2 分
正义感：5 分
侦探装备：2 分
头脑冷静：4 分



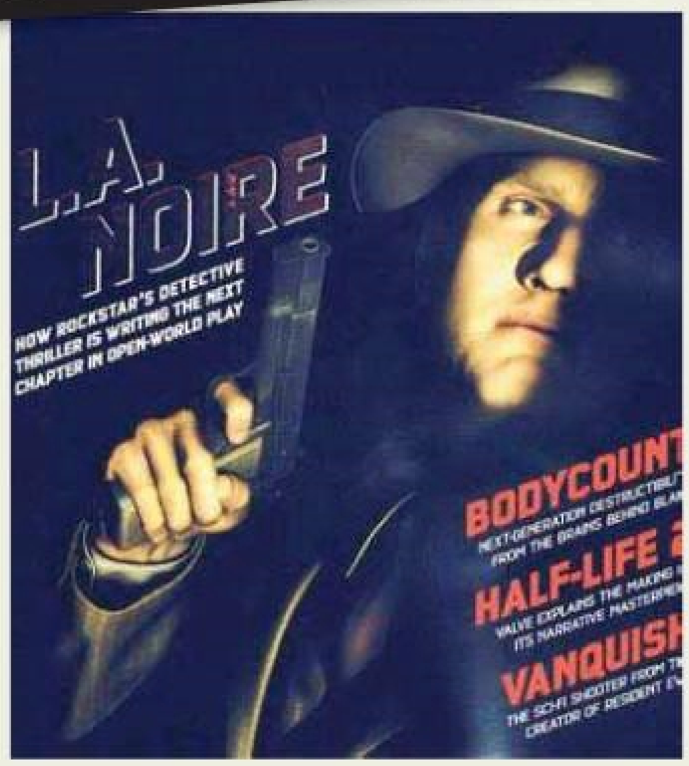
人死去了，所有的一切也就结束了。——苗木诚

开启侦探新纪元——《黑色洛城》

STORY

洛杉矶是位于美国加利福尼亚州南部的城市，是美国西部的中心城市之一。1947 年的美国处于战后经济复苏时期，洛杉矶则更是美国经济发展的重点城市，在投资娱乐等多个方面，洛杉矶也成为全世界城市的模范代表。由于好莱坞坐落于此，因此这座城市也从不缺乏大人物和他们奢华的生活。但在洛城光鲜亮丽的外表之下，掩盖的是层出不穷的刑事案件——毒品交易、谋杀、贪污等等。二战时赴日作战的军人科尔 · 菲尔普斯战后归来在洛杉矶担任侦探刑警，在这个高犯罪率的城市维持治安。就在自己侦查一起毒品案件的同时，科尔发现自己在二战时的战友也和这起案件有关联……

游戏由澳大利亚的 Team Bondi 团队开发，制作“《GTA》系列”的 Rockstar 代理发行。从游戏公布之日起本作就备受关注，游戏保持了 Rockstar 游戏特有的元素并加入侦查推理等要素。游戏的自由度相当高，搜查证物时可以调查很多物品，但不是每件物品都和案件相关。游戏画面看起来有点像“《黑手党》系列”，但玩起来感觉与《黑手党》完全不同。《黑色洛城》更像是一部侦探犯罪电影，线索调查、汽车追逐、激烈枪战和精彩审讯被完美融入其中。游戏中有很多案件都可以从 1947 年洛杉矶的真实案件



找到原型，所以代入感非常强。另外，游戏的人物表情处理达到了惊人的地步，特别是在科尔问讯证人的时候，可以一边做笔录，一边观察证人在表述时的丰富表情，并对证人的证言的真实性作出判断，想要每次都作出正确的判断可是非常困难的。人物在说谎的时候惊慌不安的表情做得惟妙惟肖，这使得表情捕捉成为本作破案的关键之一。

游戏难度：5 分
游戏自由度：5 分
侦探拟真度：5 分

侦探能力

和之前介绍的那些特色鲜明的侦探不同，科尔 · 菲尔普斯是个及其普通的探长，二战复员后在这个洛杉矶这个璀璨的城市对抗那些阴暗的犯罪，只有不断地破案，科尔才能升职，也只有不断地破案，科尔才能维持自己的正义感。身为警探，科尔不乏优秀的独立工作能力和甘冒风险的孤胆英雄主义精神，不仅如此，除了探案非常勤奋以外，表情捕捉分析力是科尔的侦探特长。在装备方面，身为一名警察，枪具自然也不会离身，他随身携带的笔记本总是记录大量与案情相关的信息，正所谓好记性不如烂笔头。另外，有了警官证，就算手头没有交通工具，随便在路上拦下一辆，出示证件便可堂而皇之地将车开走（相比于 GTA 里面还要将司机拉下来再给其一拳，这样的抢车方式真是绿色环保啊 － －！）。





丰富的知识：4 分
运动能力：4 分
沟通技巧：4 分
防身技巧：5 分
正义感：5 分
侦探装备：4 分
头脑冷静：4 分

◀主人公的个人生活描写在本作中是一条重要线索。



我只想为正义而战。——科尔 · 菲尔普斯

杂志库 ZAZHIKU.COM

其他相关游戏介绍

来自迪士尼的侦探——《侦探家族》



《侦探家族》是Wii上发布的一款美式侦探解谜游戏，游戏讲述的是犯罪克星Dickens侦探事务所的侦探在世界各地对抗恶人Mr. Valentine的各种犯罪企图的故事。游戏中玩家需要讯问犯罪嫌疑人，并从中找出各种信息和线索避开自认聪明的坏人设下的圈套。这是一款打着迪士尼旗号的游戏，人物都颇具个性，人设也非常可爱，游戏最有趣的地方莫过于拿着Wii的手柄亲自破获案件的爽快感。

游戏难度：2分
游戏自由度：3分
侦探拟真度：2分



不可思议的对决——《福尔摩斯VS开膛手杰克》



一个是虚拟世界的神探，另一个是现实世界骇人听闻的疯子杀人狂，他们之间的对决会擦出怎样的火花？X360上的《福尔摩斯VS开膛手杰克》是福尔摩斯探案系列的第五部作品，属于PC同名作品的移植，游戏中玩家扮演福尔摩斯在夜晚恐怖的伦敦街头寻找开膛手杰克的行踪。一连串令人毛骨悚然的案件，多个被解剖的女尸，伦敦警察花费大量的力气都无法寻找到犯罪线索，看来也只有福尔摩斯才能制止犯人的罪行了……

游戏难度：4分
游戏自由度：3分
侦探拟真度：4分



鸟人的逆转——《哈维博德曼 律师》



这是一个诙谐幽默的另类推理探案游戏。游戏根据成人喜剧美漫改变，游戏内容与“《逆转裁判》系列”相似，扮演律师为委托人洗脱罪名，但游戏的风格却与卡社旗下的作品大相径庭。鸟人律师博德曼人如其名，是个长翅膀的怪人，不仅外观独特行为也与常人不同——他曾在厕所的洗手池中溺水自杀未遂，被人救起（汗－－！）。不仅主角搞人，案件也相当搞人。鸟人律师的委托人被指纵火烧了博德曼自己的家，而博德曼还要为其辩护（－－！）；法庭上证人的证物罕见地从嘴里吐出来……总体来说，游戏非常有趣，剧情的发展总是能让人不禁一笑。

游戏难度：3分
游戏自由度：3分
侦探拟真度：3分



晦涩大雨中的真相——《暴雨》

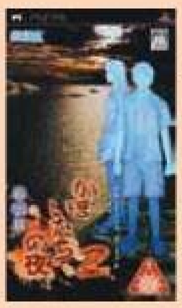
每当大雨倾盆的时候，总会发现小男孩的尸体，尸体手中握着折纸，胸口放着一朵兰花……受害者不断增加，而案情却毫无进展。突然有一天，杰森的儿子被折纸杀手抓走，他便和另外三个素不相识的人卷入了这个案件中。与其说游戏，《暴雨》更像一个娱乐互动电影，玩家的每一个动作都会影响剧情的发展。可以说该作的重复游戏性是AVG游戏有史以来最强的，另外顶级的画面和引人入胜的剧情也很值得所有17岁以上的玩家尝试。





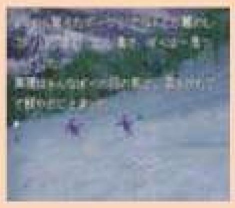
游戏难度：1分
游戏自由度：5分
侦探拟真度：5分

噩梦拦住黎明——《恐怖惊魂夜》



CHUNSOFT的著名系列《恐怖惊魂夜》以复杂的分支和多种多样的结局闻名。游戏的画面干净简洁，人物都以剪影的方式出现，看不见长相的角色反而给游戏增加了诡异的气氛。作为音响小说游戏，该系列的音效也是相当出色，是烘托气氛的利器。当然，游戏最具魅力的还是剧本，玩家可以把这个游戏玩成恐怖故事，也可以玩成恋爱故事，甚至能玩成喜剧故事……

游戏难度：1分
游戏自由度：4分
侦探拟真度：4分





私家侦探速成——《不可饶恕》



游戏罕见地采用竖着拿PSP的游戏方式，讲述竹内一家人经营侦探事务所的故事。和其他大多数侦探游戏一样，《不可饶恕》也需要在和别人对话中记下关键内容，并要在特定场合找到细微的线索，帮助理清思路。因为游戏中大都是对婚姻问题做调查，所以受到不少女性玩家的喜爱。



游戏难度：1分
游戏自由度：3分
侦探拟真度：3分

结语

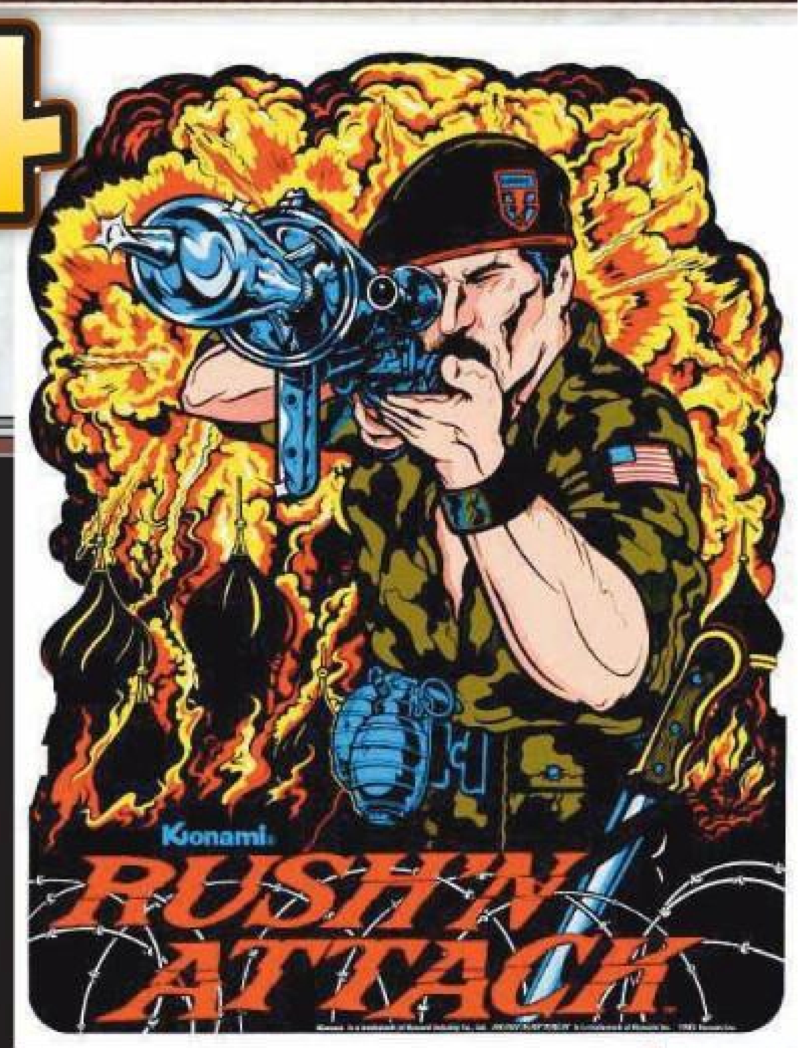


侦探推理游戏发展已经有不少年头了，由最初的文字选择加场景音效模拟的游戏方式到现在的高自由度动作侦查，我们可以看到游戏的互动理念一直在进化，不变的是游戏里令人回味无穷的剧情。从近期的侦探游戏《黑色洛城》的身上，我们欣喜地看到了该类作品的光芒依旧耀眼，不过对我们大陆玩家而言，语言依旧是阻碍此类游戏普及的拦路虎。曾经有不少对侦探推理游戏有爱的人士为了推广此类游戏，自愿无条件进行汉化工作。但由于游戏内容的日益增多，使得游戏的汉化难度也水涨船高。在此，也要感谢那些汉化组的义务翻译，让更多的人跨过语言障碍享受到侦探推理游戏的乐趣。

杂志库 ZAZHIKU



一个人在战斗
《绿色兵团》



随着下载游戏中一股怀旧风的挂起，《绿色兵团》也推出了最新版《绿色兵团 前爱国者》，游戏一改原有的特色，将潜入等新元素融入其中，改走灰暗风格。这样的变更让老玩家多少有些不适应，不过却勾起了我们或许即将遗忘的《绿色兵团》情节。如果你仍然记得警报响起时那油然而生的使命感，那你一定不会错过这作。

诞生于 80 年代的老四强之一《绿色兵团》，凡是经历过红白机时代的玩家相信一定不会感到陌生，时至今日对《绿色兵团》的挑战也屡见不鲜，各种全程极限打法视频让老玩家咋舌。促使这些极限视频诞生的原因恐怕还得归功于游戏本身的硬派难度与简单纯粹的游戏乐趣。

游戏诞生起初理念仍旧是美国孤胆英雄的展现，毕竟派一名只拿把小刀就前往敌营的特工去敌方已经不是纯粹的冒险行为了。

大多数玩家对于本作的第一印象就是难，正是这种挫败感促使玩家不断的挑战下去，这种对游戏纯粹的热情不知玩家们是否现在依然保留。本期就由华尔兹来带大家回顾一下 FC 老四强之一的《绿色兵团》。

绿色情结

绿色兵团	
美版名	Rush'n Attack
日版名	Green Beret
发售日	ARC 版 1985 年
	FC 版 1987 年



华尔兹当年玩到这款游戏时消息较为闭塞，那时把《赤色要塞》和《绿色兵团》的名字搞混了。其实游戏本身就有日版和美版两种译名。“RUSH'N ATTNCK”和“GREEN BERET”。国内的译名恐怕普遍来自后者。这也解释了为什么我们的特工大兵明明是蓝色的为什么要叫绿色兵团。

众所周知，《绿色兵团》最早诞生与街机版，红白机上两年后的版本其实是个缩水版，不过游戏依然以其独有的乐趣赢得了一篇赞誉之声。绿色大兵的快刀和经典旋律的背景音乐承载着我们那个年代的记忆。相比起原来的街机版，FC 版在难度上做了不少修正，尽管难度依然不低，但比起街机版还是要简单不少。并且与街机版的 4 关相比，FC 版更是新增了一个导弹基地和一个海港的关卡。

在当时游戏的画面实属上乘，虽然比起街机版有很大程度上的缩水，不过 BGM 却毫不逊色，更为动听。游戏场景构成虽然简单，但不少背景都令人印象深刻，比如机库中的 MIG23，以及后期的雪山场景。



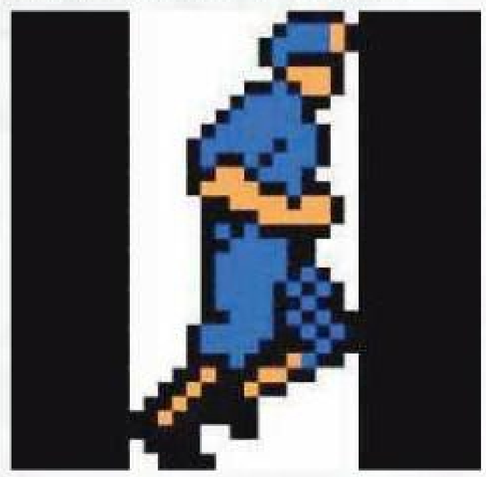


▶当年两个版本的街机版海报。

简单的操作纯粹的乐趣

游戏的系统十分简单，简单到几乎单纯的境界。游戏的规则就和美版的名字 RUSH'N ATTNCK 一样，一路冲向终点，要不就跑要不就杀。游戏与当时老四强之一《魂斗罗》最大的区别就是主张近战，一个攻击键一个跳跃键的组合在那个年代其实并不罕见，但就是这么简单的操作却在乐趣上毫不含糊。主角仅凭一把小刀单枪匹马杀入成群敌人的内部，实在令人感叹，特工不好当啊，尤其是这么“低调”的特工。

首先游戏在使用小刀上就有多种多样的方法，除了原地连环刀这种面对成批地面敌人的杀招外，还有跳跃出刀、卧倒出刀这些对付不同敌人所使用的招式。而不同敌人也会针对玩家的行动作出相克制的攻击，比如在地面出连环刀时飞踢兵的飞腿会直接要了你小命。面对飞踢选择直接从下面走过，面对前后涌来的敌人使用连环刀刺，成了构成游戏的基本元素。而空中回马刀以及瞬间出刀这些高级技巧也成了达人们挑战高难度的必备方法。



▲日版名虽叫 GREEN BERET，但主角却没有带绿帽。

武器与敌人

除了最基本的出刀外，游戏还有其他丰富的武器可以使用。将特定的敌人杀掉后他们的武器就会被玩家占为己有。能得到的武器除了有手枪、手雷外，其中最为经典的当属火箭筒的穿透效果，这一违反物理法则的武器在当时看来着实强力，一发出去面前排成一线的敌人全部都死，就连地雷都可以穿，实在令当时的我瞠目结舌。

而敌人方面，除了有克制玩家原地出刀的飞踢兵和不要命冲向玩家的“敢死队”外，还有空

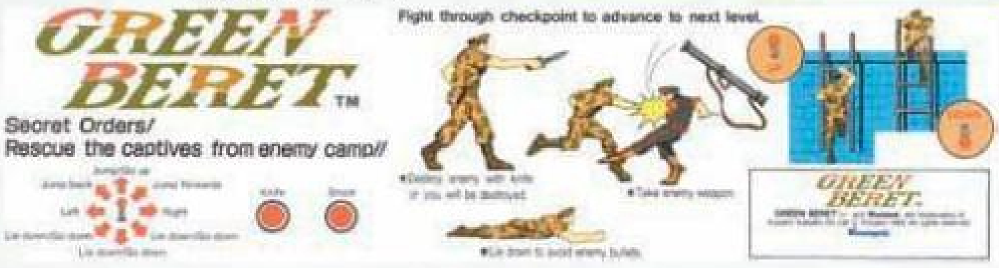
杂志库 ZAZHIKU.COM

降兵、飞行兵、恶犬等难缠敌人。敌人在第 5 关背后有雪山的场景还会换上厚厚的棉衣，这与穿着淡薄的主角形成了强烈对比。游戏中的 BOSS 战敌人大多是成群结队出现的，很少有单个的巨型 BOSS，最令华尔兹惊异的就是第 4 关拿小刀捅爆飞行器的 BOSS 战。



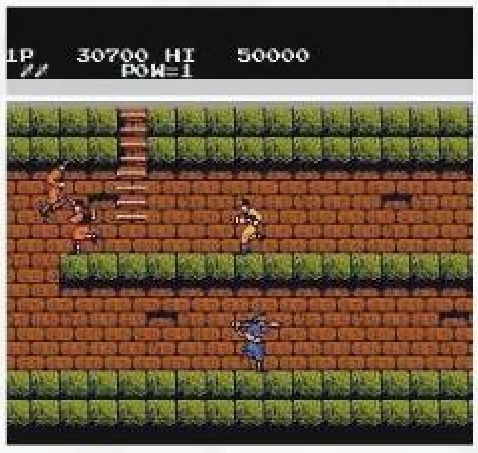
▶这个版本的封面主角刮掉了胡子明显要猛上不少。

▼游戏玩法的宣传图。



地下道传说

那个信息闭塞的年代玩家中流传着各种各样的传说，《绿色兵团》的下地道就是其中之一，原本街机版就有的地道，到底如何找到，为什么别人能下我却压根找不到之类各种各样的流言蜚语成为了当时一个不大不小的谜。各种下地道的“秘技”传言满天飞，照着这些秘技打却发现根本无法实现的玩家大有人在。现如今才发现，其实游戏是有两个版本的，一个是日版，一个是美版，当时国内玩到的，只有日版可以下地道。而日版只推出过磁碟机版，没有出过卡带版，后来部分商家干脆管日版叫下地道版。这两个版本除了下地道外还有难度上的区别。



▲传说中需要用火箭筒炸出的地道。

多版本之分

《绿色兵团》街机版的硬派难度有目共睹，往往一个小失误就会造成前功尽弃，噩梦般的敌人将玩家压的喘不过气。街机版与 FC 版相比，只有 FC 上的难度因为版本不同而产生了很大的差别，美版的难度要高于日版好几倍。在游戏的美版当中，敌人会如潮水般前后涌来，令人措手不及，而死亡之后会从之前的“CHECK POINT”开始。而日版则敌人数量较少，死亡之后可以原地复活，复活后还有无敌时间。而之后更有老外研制出了 HACK 版，也就是大家俗称的超难版，在这个版本中伞兵等后期出现的兵种在初期就已经出现，最终 BOSS 更是困难至极。

除此之外绿色兵团还有过 C64、GBA、DOS 和 MSX 版，可能接触过这些版本的国内玩家并不多。而 GBA 版以原街机版经行移植，更是可以使用 Konami 的经典秘籍上上下下左右左右 BA 调处 FC 版的额外两关。





◀FC 两个版本的标题。

薄弱的剧情

《绿色兵团》原版的剧情很简单，背景在美国与前苏联的冷战时期，玩家扮演的特工孤身潜入敌人要塞，阻止导弹的发射计划。正如游戏开始时所说的，你的使命就是破坏敌人的秘密武器。而主角的身世背景却只字未提。

而最新推出的下载版《绿色兵团 前爱国者》剧情是美国与前苏联战争后的 15 年，美国得知敌军已经发现了一种新的神秘物质“Ulyssium”，利用这种物质可以创造出世界上最强大的武器，为了阻止这一计划，主角 Morrow 必须越狱展开行动。

可以看出《绿色兵团》的主题始终是美国与前苏联的战争，并且最终都是以捣毁敌方强大武器而执行的任务。至于新版《绿色兵团 前爱国者》的主角与之前的主角是否是同一人，又或者有什么联系，只因为原版剧情交代太少，无从说起。我们也只能从原版封面中那个胡子大叔的年龄与新作故事背景的时间段上来判断两者并非同一人。总之游戏的故事剧情较为薄弱，没什么经得起反复推敲的地方。





▲ FC 版封面之一。



▲主角最终一人一锅端了敌人老窝，这跑步的英姿令人感叹，怎么连个接他的飞机都没有？

新旧《绿色兵团》对比

时至今日再次推出的冷饭《绿色兵团 前爱国者》沿袭了前作“RUSH'N ATTNCK”的名字，但内容却不再是纯粹的跑与杀，游戏以时下的潜入要素为主题，使用虚幻引擎 3 开发，2.5D 式的画面也与原作有较大区别。而与原作最为相似的仍然是游戏强调近身的战斗系统，告别了连环刀改使用较为正常的挥刀方式，虽然合理化却少了点《绿色兵团》味。游戏仍然使用美苏战争为背景也算是一种沿袭。原作中如地雷、恶犬也都一一亮相，一开始熟悉的警报声也算是让老玩家们感动了一把。

其他方面则游戏基本大换血，暗杀敌人的方式、BOSS 战等要素都与原作大相径庭，而黑暗的风格与主角的性格也与原版产生了较大的区别，就连最为经典的 BGM 也没有出现。和原作旋律明快的背景音乐相比，本作的音乐实在不值一提，其实只要厂商将原来的旋律混一遍音就可以让不少玩家买账，而本作除了开场的警报外再无原作中的任何音乐，这和同样是冷饭新炒的《铁血兵团 逆袭》比起来实在逊色太多。

《绿色兵团 前爱国者》虽然融入了不少新的要素，但却损失了不少原作的精髓，而游戏本身在不少方面仍需改进，比如敌人的 AI 以及各种 BUG，这样的新作很难勾起老玩家的共鸣，充其量也只能当做一款披着《绿色兵团》外衣的动作游戏，不免让人觉得遗憾。





ZAZHIKU.COM

MOBILE LAND 指间方圆

栏目主持：奈落

文：尼德兰、伊娃

NEWS

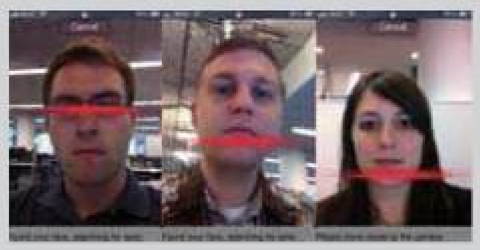
■3G 版 iPad 2 已通过国家 3C 认证

5 月 6 日正式在大陆发售的 iPad 2 目前仅只有 Wi-Fi 版，而据报道，3G 版 iPad 2 已于 5 月 16 日通过国家强制性产品认证 3C 认证，证书编号为 2011010902473497。本次通过认证的为 WCDMA 版本，即支持联通网络。不过 3G 版 iPad 2 想要在国内上市，除了取得 3C 认证以外还必须取得工信部颁发的入网许可证，希望这次的 3G 版 iPad 2 能顺利上市销售。



■面部识别解锁工具 RecognizeMe 出炉

日前，国外开发商 Apocolipse 推出了一款可以利用面部识别来解锁的第三方解锁应用 RecognizeMe，该软件适用于任何配备前置摄像头并已实现越狱的 iPhone。用户在 iPhone 上预录自己的面部图后，再在进行面部识别时只需几秒即可将手机锁解开。RecognizeMe 的预售价为 7 美元，将很快上架 Cydia。



■苹果将在上海开设第五家零售店

5 月 16 日，苹果官网登出了一则招聘启示，网页上显示的新店地点为上海的 Nanjing East（南京东路），若按计划实行，该店将成为上海市的第五家分店。本次招聘的职位包括店铺经理、市场经理、私人培训师等一系列相关人才资源。

■苹果获得索尼对 iTunes 音乐云服务的授权

据最新消息，苹果已与索尼唱片公司就 iTunes 音乐云服务签订合约。到目前为止，加入苹果 iTunes 音乐云服务的唱片公司有索尼、百代和华纳，而四大唱片公司中最大的环球唱片公司仍未与苹果达成协议。4 月份苹果已经完成了 iTunes 音乐云服务的开发，若获得全部四大唱片公司的授权，苹果仍需与音乐出版商进行谈判。

背刺 Backstab

Android

作为 GameLoft 为索爱 Xperia Play 提供的首批撑腰作之一，《Backstab》有着相当不俗的素质。这款将世界定位在 18 世纪加勒比岛上的 RPG 大作从进入游戏起就能给玩家带来不断的震撼！玩家在这细腻养眼逼真动人流畅自如的世界中扮演的是一位被诬陷叛国的好人，为了自由，为了清白，我们需要向那些该千人踩，当万人踏的坏蛋们舞起复仇之刃。

值得一提的是《Backstab》的世界设定比较开放，玩家的任何行为都有可能将剧情引向意想不到的方向，这种不确定性无疑能够增添不少的乐趣，值得一试！





永恒的遗产 Eternal Legacy

Android

这是一款听名字就知道是大作中的大作……从各个角度来说它都无愧于大作之名：合理的引人入胜的剧情；适当长度的游戏流程；细致的全 3D 画面及穿着清凉的女主角；偏日系的游戏设计风格；人与自然和谐相处的良好期望；容易上手但值得琢磨的战斗系统；平和的价格等等要素组成了这款《永恒的遗产》。同学，这么一个充满了剑与魔法的 RPG 世界就在眼前，绝对不容错过啊！



新星特工队 2 N.O.V.A 2

Android

N.O.V.A 的续作只能用“万众期待”来形容，当年的系列一代作品曾经以超高的素质、精致的画面、火爆的场景、优良的手感等亮点赢得了无数 FPS 玩家毫无保留的赞誉，如今系列续作终于登场时群众纷纷表示这等了很久的脖子终于不用再酸下去了……本作中玩家将操作主角参与一场人类的内战。

本作中 GameLoft 为玩家提供了多样化的武器装备，驾车、操作重型机械等等火爆要素也是一应俱全。最棒的是它支持最多 10 人在游戏提供的数十个场景中自由对战！独乐不如众乐的道理大家都懂，好玩的游戏联机去玩会更好玩的道理大家也一定明白，那么……如疾风一般地去安装它吧！





ZAZHIKU.COM

飞翔的仓鼠
Flying Hamster

iOS



本作是一款横版射击飞行游戏，画风十分可爱。游戏的主角是一只名为牛顿的小仓鼠，因为朋友被掳走而踏上了解救同伴的冒险之旅。牛顿拥有一套由树叶制作而成的飞行服，可长时间于空中飞行，而玩家则需要操控牛顿过五关斩六将，将挡路的敌人全部消灭。途中牛顿将碰到各色敌人，有炮兵奶牛、松鼠忍者、炸弹狐狸、面包机器人、枪手企鹅、蝙蝠等，每种敌人都有着不同的行动规律和攻击方式，玩家需眼疾手快才行。另外，母鸡、啤酒瓶等日常物品也会出现在场景中，整体风格不仅夸张有趣且刺激之极。

游戏中的场景设计十分出色，从现代感十足的日本到神秘的埃及共有 6 个独特场景等待玩家来挑战，包括森林、沙漠、城市、洞穴等。途中牛顿可获得浆果、香蕉、火团、炸弹等 8 种不同的武器，除了 35 种普通敌兵，还要应对猫头鹰、企鹅等 7 种超级 BOSS。游戏共有 5 种操作方法，包括重力感应和虚拟按键等，且玩家可直接将开火设置为自动，这样就只需操控牛顿的飞行方向了。游戏较为另类的设定在于，主模式中玩家每次开始游戏时都必须要从第一关开始，当命数用尽后只能再次从头开始，直到通关，想要挑战的朋友可以一试。

茶杯风暴
Storm in a Teacup

iOS

由大热门游戏《Cut the Rope》的开发商 Chillingo 推出的又一款人气游戏，类型为横版过关解谜游戏，清新的贴纸画风、花样化陷阱、有趣的物理谜题等让本作像极了《小小大星球》。游戏中玩家操控的是坐在白色茶杯里的暴风小子 Storm，要在伙伴乌云小子 Cloud 所创造的一个梦境般的神奇世界中开始一段有趣而精彩奇妙的冒险。游戏支持视网膜显示和多任务以及 Game Center 和 Crystal 共 15 个成就。

游戏共包含了 40 多个关卡，每个场景都有着丰富的色彩和多种多样的精妙设计，有春暖花开的草原、黑暗阴森的地下通道和风雨交加的海面等，等待玩家来探险，解开谜题、躲避陷阱并打败坏蛋。操作方面则是虚拟按键的方式，左下角是方向控制，右下角是跳跃。本作中的跳跃需要掌握一定的技巧，跳跃会消耗能量槽，松开跳跃按钮能量即会自动恢复。通常情况下满槽的能量足以让风暴小子完成一次大跳跃，并且还能利用滞空时间来恢复一定的能量，从而完成二连跳以到达更高更远的地方。另外，在下降过程中，如果正下方的地面有致命陷阱，则同样可以通过短暂连续的小跳跃进行躲避。



混沌之戒 Ω
CHAOS RINGS Ω

iOS

《混沌之戒》是专为 iPhone/iPod touch 制作的原创角色扮演游戏，由 SE 公司旗下的游戏制作小组 Media Vision（代表作《荒野兵器》）负责开发，角色则由成功创作了《最终幻想 7》、《最终幻想 8》的 Yusuke Naora 设计。该系列的游戏画面、人设、战斗系统和音乐都相当出众，是 iOS 平台上不可多得的正统 RPG 大作。本作是该系列最新作，游戏的故事发生在《混沌之戒》之前，相当于前传性质的剧情，玩家将跟随着主角 Veig 更深入地了解系列剧情，另外，前作中的角色 Ayuta 也将会出场。

游戏的界面发生了一些小变化，而画面虽有改进但没有很明显的提升，只是丰富了些色彩而已。另外，游戏的系统和操作与前作无太大出入，战斗、行动和菜单都完全相同，玩过的玩家很快就能上手。本作新加入了迷宫解谜关卡，如果连续 3 次挑战都失败的话，玩家可以选择直接跳过，当然，如果解谜成功就有机会获得重要道具。游戏发售之初，SE 承诺在今年的 6 月份开始一直到 12 月份，游戏都会有一系列的更新计划，包括增加关卡和 BOSS，以及增加日文对白语音来进一步增强游戏体验。





iOS 专属版《怪物猎人》将于 6 月上市

近日，CAPCOM 宣布《怪物猎人》系列最新作《Monster Hunter：Dynamic Hunting》预定于今年的 6 月配信登陆 iOS 平台，对应机种有 iPhone 3GS / iPhone 4 / iPod Touch3、4 代产品。据称本作并不是简单的移植作品，而将融入许多新要素，并支持蓝牙通信。



PopCap 发力，两款巨作正式降临

很久很久以前，坊间就有传闻说 PopCap 将会为 Android 制作完整版全功能的 PLANTS VS. ZAMBIES（植物大战僵尸）。后来这个消息如同绝大多数事情一样为人民群众所遗忘，就在大家都已经相继玩腻并且卸载了自家电脑上的这款游戏时，PopCap 宣布旗下两款大作《植物大战僵尸》、《毛毛球》正式登陆 Android 平台。游戏将在 5 月下旬先期登陆 Amazon 的 Android 应用商店，6 月起用户才能在 Google 自家的电子市场上买到他们。两款游戏售价一样：$2.99，不算贵哦！PopCap 风风火火，Amazon 更是来势汹汹，两款游戏的首发外加限时独家销售已经再一次向 Google 提出了挑战，Google 你快接招吧。

电子市场再曝恶意扣费软件

国外安全公司 AegisLab 发现目前存在一种恶意软件，它隐藏在一些合法软件的背后。当用户运行软件时它会下载一些恶意代码，这些代码将导致用户的手机在无通知的情况下定制一些付费服务。谷歌收到消息后马上移除了市场中的相关软件。根据 AegisLab 发布的消息，会招来祸端的软件有 iBook、iCartoon、ShakeBanger 等。



Google2011 I/O 大会唯一主角——Android

本次大会主要介绍了 Android 系统新增的 Google Music、Movie Rentals、Android@Home、Android Open Accessory 等一系列新功能；发布了主攻平板电脑的 Android 3.1 和主攻手机的 Android 2.4 系统。总的来说 I/O 大会传达了这样一个思想：生活 Android 化，妥妥的没问题！



游戏文化 指间方圆

杂志铺 ZAZHIKU.COM

自由谈

栏目主持 奈落 美编 AliceSASA



大家拿到这期杂志的时候，E3 已经降临在即了。E3 在电视游戏领域的影响力与 TGS 的影响力差距越来越大，和日式游戏萎靡大有关系吧。今年 E3 可谓是近几年来最火爆、料最足的游戏盛宴。硬件软件齐发，期待 Wii 2 的和 NGP 的玩家相信这回能见到实机试玩咯。喜爱打枪游戏的人更是爽翻了，今年可谓是打枪游戏大混战，几乎所有超级大作都在今年登场对撞了。压力是厂商的，幸福是玩家们的！自由谈投稿信箱 tt@ucg.cn，期待你的声音！

高达 西进

作者 Shogun Pipoc

全方位涵盖了影视漫游的极客娱乐综合网站 IGN 于今年年初评选出了自己的 50 部史上最佳科幻类电视剧。除了《星际迷航》、《X 档案》、《迷失》等著名美剧外，EVA、《太空堡垒》、《宇宙战舰大和号》等日式动画也榜上有名，而系列作品众多的日本国民级动画《机动战士高达》（以下简称“高达”）却在榜单上无踪可寻，个中文化差异值得玩味。高达其实是个西进成功潜力很大的品牌，笔者将站在文化背景第三方和个人的立场上道出其中原因。

笔者之所以在游戏杂志上发表一篇关于动漫品牌的文章，原因有两个：第一，动漫杂志大多不理会“西进”话题；第二，综合考量下，高达品牌西进还真非靠电子游戏不可。

若将品牌卖给好莱坞拍电影的话，预计在至少 20 年内只会弄出个除了“六层楼高的机器人”别无看点的半吊子。话说拍广告出道的迈克·尔贝将原本就只是孩之宝玩具广告的《变形金刚》，脱囊成有“变形铁罐头”的美军广告，还能让“钢丝”表示对生活没有影响，但号称严肃探讨战争的“高达”若达不到《拯救大兵瑞恩》的深度就不行了。另一方面，虽说美国的电视剧拍摄技术水准堪称世界一流，但也尚未高到能把机器人大战拍得好。漫画虽既省钱又能将故事和场面表现得到位，但受众面仅限于“极客”、也一般仅限于美国，只可作为先行措施和保持部分粉丝长期热情的方法。

电子游戏同时将是西进的最快捷途径。试想一下，将场景表现得“脏乱差”并重视视觉特效的《星球大战》于 1977 年开创了电影的新时代，之后到了 1998 年才有将战争真正表现得惊天地、泣鬼神的《拯救大兵瑞恩》、2001 年电视剧中才有《兄弟连》。若将贝式《变形金刚》上映的 2007 年定为“机器人电影”元年，那真正严肃的机器人战争片预计至少要到高达 50 周年才能有。但只要在血腥度方面做出些许妥协的话，兼并各方面的优秀高达题材的美式电子游戏最早 10 年内可能推出。



■在电影市场，《变形金刚》近几年可谓呼风唤雨。

就思想深度而言，战争中往往充满了会带来严重后果的各种艰难抉择，选择与结果就是自由的权力与义务，而如今最适合表现这点的媒体正是电子游戏。让玩家自己看到自己在战争中作出的不同选择带来的后果比任何说教都来得有力。当然高达动画中的主角一般没有选择权力，后文中还将说到对主角角色本质的改造。

就游戏乐趣而言，高达中的现实型机器人战争适合做成如今日、西两种流行联机动作游戏方式。

一支战术小队对抗一到两台机动战士（以下简称 MS。）的方式酷似《怪物猎人》，而且玩家可以扮演“怪物”的角色——驾驶 MS。这种模式有利于回攻日本市场，可能是能让 NBGI 放开开发权的一个突破口。



■高达甚至在日本近代文化中也有其代表性的地位，其意义和影响力不局限于娱乐。

MS 之间的战斗自然能人联想到《CoD》、《Halo》、《Battlefield》等网战 FPS。个人认为，如今欧美式动作射击游戏的操作正是《战场之绊》中的沉重写实和“VS”和“战记”快节奏的平衡点，既不像前者那样笨重到让人无语，也不像后者那样飘逸得夸张。表现出 MS 机体的特点再结合真实的战场氛围，高达题材的欧美式动作射击游戏还是能在如今乃至未来十年中都将拥挤的同类型产品的市场上占得一席之地的。真机战 笔者所说的特点有两个，与众不同的自定义和未有人踏足的新战场。

全方位自定义自己的 MS 后、再通过即时对战的方式来决定机体的强弱以及王牌的头衔想必是不少高达迷的梦想。

《CoD》的网战中，快速装弹等现实中通过熟练习得的特殊技能需要通过升级和完成挑战才能解锁。一群训练有素的士兵通过所谓的“升级”才能习得这些的技能的设定难免显得过于机械化，但将其设定为内部结构开发后用在 MS 身上就再妥当不过了，同时也有利于吸引模型爱好者。

机体的外部涂装等自然仍将是自定义的一部分，但这种表面文章通过塑料模型就能实现。试想一下，一套正版游戏约是 2 个 HG 模型的价、一台主机约顶 5 个 MG，外加高清电视约就意味着少买 3 个 PG 模型（虽说 PG 的种类很少。）、显示器则是 2 个 MG（现在的物价水平，10 年内有变数。），模型爱好者牺牲购入这么多“宝贝”的机会来为游戏购置软硬件自然不能只给他们即时的机体大战，而要有模型无法满足他们的功能性内构自定义。

自定义内构自然包括动作设定。具有类人复杂结构的机械骨骼只有通过被编入程序才能完全动起来。能否为其开发出高效、凶狠的近战搏击功能可以决定在近距离接敌时

本栏目文章仅代表作者个人观点。

杂志库 ZAZHIKU.COM


■机设与高达完全不是一个风格。

是要迅速撤退还是先发制人。另外推进系统、维生系统、排热系统等的选择将决定机体能参与何种环境下的战场行动。具体可以参考动画中情节，比如《Seed》中Strike在沙漠中正式接敌前的微调，再比如《0083》中GP-01到GP-01 FB的进化，更不用说众多的MSV。

说到战场，若出的够早的话，笔者在本文中臆想的高达题材美式游戏有望成为首部引入零重力太空战场的动作射击游戏，该作将重新定义已被作滥的“太空海军陆战队”（space marine）概念。宇宙战舰搭配巨型机器人的战斗方式本身就酷似冷、热兵器并存的风帆时代海战，在空间上的变数更大，再加上未来光怪陆离的科技，即使战争的故事背景再严肃沉重，多人网战中都能有《加勒比海盗》电影般古灵精怪的乐趣。

在即时战略游戏中，360度太空场景可能显得过于单调，但在动作射击游戏中却可以变幻无穷。小行星带、舰队、空间站及其周边地区等都是截然不同的地图环境。将战舰的可破坏度做得够高的话，甚至可以就在一片空荡广阔的空间中放上它几艘，让它们在战斗中战损、沉没，其即时生成的残骸将为地图提供无限的变数和丰富感。

太空战场的广阔能让多人网络对战有单机流程才有的“探索感”。再加上驾驶的是自己精心调制的人型武器，这体验足以东西通吃。

《太空堡垒》是Macross外加另部动画的西化（并非单纯的翻译。）三合一礼包，《宇宙战舰大和号》航行于美国荧屏时成了“星际火种亚戈号”（Starblazer Argo）。要让白色恶魔像这两部作品一样屹立于欧美，那自内而外西化改造在所难免。表面上可以西化的地方就有很多，笔者个人比较在意的一点是“扎古”的命名，Zaku与日语中杂兵一词谐音，但到英语中就毫无意义，改称Grunt（指跑腿的炮灰。）可能在欧美更行得通。

由于以高达名义推出的新动画系列大多会启用一批与前一作不同的角色，上世纪90年代更是一部剧集一个世界观。这一系列特色为后来人在深层次改造上的发挥提供很大的空间。另外，借鉴美剧和去动漫化是不可避免的。

回说文首的IGN科幻剧榜单。《星际迷航》作为极客文化的原点成为了榜眼，而状元是部较新的剧集，05版《太空堡垒卡拉狄加》（Battlestar Galatica，与由Macross改编成的《太空堡垒》毫无关系，以下简称《卡》。）。作为一部70年代末廉价剧集的翻拍版，《卡》剧登榜首的原因有很多，包括在当代电视剧中能看到的最好的太空大战，另外还有饱满的人物形象、对现实中的政治和军事的巧妙映射和反思，还有一个架空而如现实般充实的世界观。

《卡》剧的情节大纲很简单，12个人类殖民星球被名为赛昂的智能机器人毁灭后，幸存的不到4万的人类组织舰队寻找被称为“地球”的新家园。在这样一个《星球大战》加《终结者》的三俗设定下，演绎的却是个类似911事件后的当代美国的架空世界。杀百救万的艰难抉择、即使面对共同威胁都难以统一的七嘴八舌、英雄们那和普通人一般的吃喝拉撒和爱恨情仇……除了监制Ronald D Moore在剧集后期以不可知论的名义加入的些许神棍设定外，《卡》剧堪称完美。极客们对本剧的欣赏证明了他们也会接受高达这样有充实架空未来史的作品。

《卡》剧的主角阿达玛指挥官是个典型的正直而强硬的领袖，但剧本并未回避对他软弱一面的刻画，面对自己儿子或挚友的背叛时的挫败以及痛失爱将时的痛哭哀嚎也都被老演员Edward James Olmos演绎得入木三分，角色犹如个有血有肉的军人。虽然标榜成人向，但高达动画往往不可避免地充当着向青少年观众做塑料模型广告的角色，故主角往往是个有天赋的青春期少年。这种将刻画青春期的烦恼与战争故事相结合的方式有争议。世上好的青春故事多的是，战争题材还是来些感性的硬派角色（包括女性。）实在。

“去动漫化”是笔者在看完克里斯托弗诺兰的两部《蝙蝠侠》电影后想出的名词。片中，超级英雄的装备是设想中美军因成本原因而放弃的高科技武器，反派也不像过去那么脸谱化。不过笔者得指出一个即使是这两部电影佳作都未彻底根除的动漫式顽疾，边打边吵。在动画中有此“超自然”现象虽情有可原，毕竟不能让“大众脸”动画师们画到过劳死而让可以当招牌的编剧和声优闲得没事干，但为了能博得一群更为成熟的观众还是改正为好。更何况战争题材中有个安置这些唇枪舌战的最佳地方，被俘后的审问心理战。

白色恶魔的西征路上要注意的地方还很多，笔者在此篇短文中不可能一一列举。要真能全写出来就成计划书喽。

日美娱乐产品之间的差异不言而喻。同样是刻画猫科智慧生物，潘多拉星上“蓝猴子”们出现在了3D电影里程碑《阿凡达》，而一群来自外星的长着猫耳朵、猫尾巴的可爱少女和漂亮阿姨到冲绳《去玩喽！》（asobiniikuyo！）后和一文一武两暴力女演绎出了2010年夏天最萌、最能让人喷鼻血的后宫剧。同样是头足纲入侵者，在海边小吃店打工的《乌贼姑娘》为人们带来了回归漫画本质的搞笑而不失温情的故事，而力图夺回地球家园的Ceph人所引起的两次《孤岛危机》似乎是要烧坏全人类电脑的电子战手段。美国的娱乐产品总有着更大的野心。但若高达系列在不失精髓的前提下成功西进的话，日本娱乐产品品牌的高度将被拔高。一部严肃战争题材作品的野心必定大过一则名为《变形金刚》的玩具广告。



杂志库 ZAZHIKU.COM

读编往来

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

插画：西达&恶魔猫那娜



★为了下期的E3展，编辑们已经做好了准备。除了要前往美国的人，其他编辑都准备好了大量精彩内容，保证除了E3展之外的内容也同样精彩！此次E3是最近几年来最精彩的一届，NGP和Wii2必定会光耀全球，能于第一时间在现场玩到真是太幸福了。就请各位耐心等待下期的报道吧！

★由于缺乏大作等原因，3DS最近在全球销售情况一般，不过这没有影响玩家对3DS的关注。最近一段时间也有不少读者来信询问为何3DS内容这么少。为了满足大家的愿望，从本期开始，新栏目"3DS应援团"隆重登场！本栏目的宗旨是"网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩"，今后对新的3DS游戏我们会加大报道力度，对优秀的3DS游戏也会制作攻略，至于硬件方面的最新消息更加不会错过！

★本期杂志上市后，不少初三和高三的读者也即将迎来人生最为重要的一场考试，在此UCG全体小编预祝大家取得满意的成绩、考上心仪的学校！在未来的学海生涯中，继续把"努力学习、拼命玩"贯彻到底！

@ Email 王天博：我是一名大一的学生。购买贵刊已经有三年了，最近发现了贵刊的一些小问题，我发现最近很多期杂志开始，不管是封面，赠送的海报，还是内容，都慢慢靠向日式游戏，美式游戏的比重越来越少，也许是最近美式游戏大作较少的原因吧。

其实这样的情况是不存在的，每期杂志上美日游戏的比重，基本是根据当期游戏新作发售的情况来决定的。遇到游戏扎堆发售时，我们就不得不舍弃一些相对小众的作品。不过，只要游戏素质出色，即便无法当期介绍，随后的杂志也会有机会推出相关的内容。

杂志库 ZAZHIKU.COM

本期名场面

腐男疑云

代替重伤的洛克主持了几期“游戏进行时”的金馆长某天收到撰稿人写来的《女装校园恋曲》的稿子，为了验证真实性金馆长也借用了兄弟部门某有爱人士的 UMD 玩了起来，此时八重樱正好来找金馆长收取杂志相关内容，看到了金馆长在玩《女装校园恋曲》，见多识广的八重樱立即意味深长地笑了笑：“馆长，原来你萌伪娘啊……”金馆长真是百口莫辩，其实，即使他真能说出理由，大家又有谁会信呢？

忍让

洛克在回老家结婚，啊不，毕业（或许兼而有之，笑）的时候，由于过于无聊，于是苦练 PSP 版的《苍翼默示录》。自觉小有所成，听闻编辑部最近将举办大型的苍翼比赛，洛克老师决定在比赛中震撼一下大家。某天他为了磨练实力，找九兵卫切磋，以下是金馆长事后对此二人的访谈关键部分录音：

洛克：“其实九兵卫也没比我强多少，最后都是双方血差不多的时候我由于经验不足落败，而且有时候我还能跟他坚持到决胜局才输，看来我的水平应该至少可以进四强了。”

九兵卫：“其实吧，你说人家练一个格斗游戏也不容易，下了苦功了至少，现在玩《苍翼》的人还不算很多，为了增加一个 BB 众，我就放水到他那个水平跟他较量一下帮他涨涨信心好了，要是发挥出水平一下打得太惨那岂不是打击人家积极性么？”

于是金馆长奸笑着等待着比赛那天洛克老师的实际表现……



保镖

某编胆子比较小（洛克乱入：那个人不是我！），在网上认识了一个同城女网友，两人交谈甚欢，于是决定实际见一面。但是由于该编实在不敢只身犯险（怕被劫财劫色什么的……纱迦乱入：你哪有色！）。于是只好叫上某个身强力壮手上有功夫的编辑同行充当保镖。结果是什么呢？什么也没有发生，对方既没有带来一大帮人抢钱也没有趁机偷取财物什么的，很安全，他多虑了，惟一的意外出在这位同行的保镖身上。这名女网友是保镖的老乡，保镖的家乡距这里千里之外，难得见一个故人（女方的情况也基本类似），于是两人直接坐在一起非常热情地谈了两个多小时，最后还出去一起吃了个饭。至于原本来见女网友的编辑则后悔得恨不得去读取存档回到一天前……

被擦肩

《死或生 次元》可以用累积步数换来的金币购买隐藏要素。因为有这个设定，纱迦上下班时都开着机。

结果某天在麦当劳里掏出 3DS，立刻被几个小男生围观，其中一个还立马打电话叫来一位朋友。原来这位小朋友刚刚买了 3DS 版《死或生 次元》，苦于一直找不到对手，于是缠着纱迦要对战擦肩朋友码。纱迦见势不妙准备闪人，但这位小朋友苦苦哀求说，他买了 3DS 之后还没遇到过第 2 个有 3DS 的人。

看到全麦当劳的人都投来鄙视的目光，于是纱迦只好在众人的围观之下被迫与一群小正太联了 30 分钟机。

本期流行游戏

《黑色洛城》

天行者、铃、金馆长

如果可以随便杀人，我首先把身边这男人给崩了！

——天行者对无论做什么身边总会有搭档陪着的设定极为恼怒

《潘多拉之塔》

狼来了、八重樱、九兵卫

打怪、捆绑、搜尸、射击、攀爬、开机关、隔空取物，吸血鬼杀手在这种链子的面前也只有将脸痛苦地扭向一边的份儿啊！

——有感锁链万能的狼来了留

《死或生 次元》

狼来了、纱迦、星夜

这哪是无意识通信，这分明是有意识坑爹！

——等了一个下午也没等来新服装的纱迦留

《凉宫春日的追想》

九兵卫、洛克、八重樱、胜负师

终于明白修复硬盘的坏道（= 拯救错位的世界）是一件多么复杂的事情……

——从无尽的北高祭中逃脱的九兵卫



成都 周进风：我想批评一下 274 期杂志的《第 2 次机战 Z 破界篇》攻略，不是说攻略质量有问题，而是……配图太草率了！不少图和文字都对不上，比如第八话 B，明明是《高达 00》的关卡，配的图却是破岚万丈，这是印刷厂的问题吗？

金馆长：图是我配的，当时是考虑到《机战》攻略不需要图来辅助说明，就多放一些好看的特写画面，让大家反复回味。结果反而让人认为是配错了图。这件事情也说明我作为一名新编辑，还需要累积更多经验来提升等级。以后一定注意这方面的问题，保证让大家满意！

Email wangjun2011wj：275 期封面是三个萝莉，怀旧殿堂竟然是《魂斗罗》这么热血的，混搭得还真是厉害。

“萌”与“燃”在日语中的发音都为“MOE”，足可见两者之间还是有着不少共性的～

杂志库 ZAZHIKU.COM

UCG观影团

看完后，我突然醒悟到为啥网上都没相关的剧透消息，原来这片想透都没内容可透……



加勒比海盗 惊涛怪浪

其实FANS并不会在意《加勒比海盗4》的故事模式是否套路化，经典的桥段虽然不比峰回路转的剧情来得扣人心弦，但同样也能博得我们一笑。要说本篇的缺点，那就是特效并没有预期的那么华丽，或许是我们的眼球被系列前三部惯坏了，因此整部电影少了一些让我们兴奋的地方。

可能我和这系列确实没缘分，观影过程中睡着两次——当年看第一集时就睡着了，后面两集果断回避。至于本集，其实片子不能说不好看，但望着一把年纪的主演们的卡通式夸张表演，实在别扭得很。当然，亮点也是有的。比如捕捞人鱼那段，应该算是全片最精彩的段落了。另外，人鱼和教徒的恋爱戏份，感觉也不错。对了，影片配乐一如既往的出色，这个要赞！

天行者 看完3D版《加勒比海盗4》，思路非常清晰，感想如下：

1. 除开字幕，影片的3D 效果不明显
2. 3D版画面太黑，如果摘掉摘掉眼镜观看，会有一种豁然开朗、雨过天晴的感觉
3. 只记得两个角色：杰克船长和美人鱼
4. 期待下一部

我对这部电影有点失望，没啥意思，勉强算热闹，要不是冲着德普真的看不下去。不过就算有德普也看不下去，因为3D效果实在是鸡肋，就那么几个地方和字幕有效果，摘了眼镜看反而更明亮。在坚持到美人鱼出场过后，我大步走出鸟影院……

全片的精华在于最后那句“活在当下”，如果改成“活在裆下”就更赞了。

猴来了 本人只看过第一部和第二部的前面一点，加上都已经事隔多年，所以看4的时候只认得杰克船长。让人比较印象深刻的片段有真假杰克决斗、夜袭的美人鱼群、传教士和美人鱼相恋。不知道为什么美人鱼这种用到烂的题材时至今日还依旧那么有魅力。有空的话要回过头去看看123。

看完此片后再次肯定了本人对于“快门式3D眼镜效果最烂”的推断，眼镜本身成本较高、太笨重戴着不舒服，最重要的是实在太暗了，根本就是墨镜嘛！而且还要戴着这种笨重的墨镜看一部黑乎乎的片子，简直是受罪啊……

金馆长 其实我已经9年没进过电影院了，所以这部电影其实给我的震撼还是很大的，我从来没看过3D电影，我的第一次就给了《加勒比海盗4》。当然本影片最大的震撼是：人鱼小姐们求交往！

多年不见，杰克船长依然是贱得可爱，让我时不时就萌生揍他一顿的冲动。看完电影回来查了一下资料，惊觉约翰尼·德普已经48岁了！明明已经是大叔的年纪为何还总会像个小孩子一样调皮呢？演员真是种奇妙的职业= =|||

华尔兹 好久不见的杰克船长终于再次回归，华尔兹是前三部的铁杆影迷，影片整体也没有让我失望，光是听到主题旋律响起整个人就燃了。只是对于少了铁匠和公主的第4部，整体感觉还是少了点什么。编剧这次着墨在杰克船长身上太多，反而少了些原作的精髓。名海盗黑胡子蒂奇再次被搬上了荧幕，只是表现实在令人失望。影片基本就是遵循前几部的模式，看得出迪士尼欲打造新的加勒比三部曲。另外，整部影片黑暗场景较多，要看3D版的观众可以打消这念头了。



@ Email 邓天辉：上一期看到柰落说去了苏杭玩，还说挺不错，又让我想起了五一前班里组织的春游。首先，春游是强制性的，每人200元。我个人十分不想去，本来就不喜欢旅游，而且200块啊，我再自己添上100左右就是一张全新游戏啊！玩了2天，乌镇那叫一个人多！哪有什么打油伞的姑娘啊，各种大叔倒是一片一片啊……

这个……现实和理想之间就是有差距的。不过旅游说到底是放松身心、增长见识，200元玩两天也还可以啦。更何况班级合宿可是把妹的天赐良机！要抓住重点啊，少年！

@ Email 斯介克汀：学校体育达标测试，50米7秒及格。在体育课测试时，我如轰龙龙车般飞奔而去，实施证明我只能当猎人——在距终点10米时我一个飞扑，很狼狈地趴在了地上，当时只是手臂擦破一大块皮而已，而过了一晚后才发现全身酸痛，特别是肋骨和腿骨。不由感叹猎人也不好当啊，龙车一来，即使没被撞上也会积累下暗伤，于是得出结论：一个优秀的猎人是死在家里而不是死在狩猎地图里，因为在狩猎时怎么被撞被抓被咬他心里只想着狩猎而大脑会自动屏蔽身体受伤的信息，等他走到家才发现自己内出血严重，等呼救时已来不及了……

事实证明，把游戏中的习惯带入现实，结果往往是惨痛的……斯介克汀同学你忽略了一件非常重要的事——人家猎人扑的时候有穿盔甲……

杂志库 ZAZHIKU.COM



Email xurara 连长：看到关于3DS版《LOVE PLUS》的报导，兴奋之余，不禁想起以前某个朋友说的话：“以前我一直以为这游戏是给没人爱的恶心宅玩的YY游戏，但是既然连我都爱上她了，看来并不是这样呢。”

尊重他人，就要先学会永远不要用一己之见妄断他人的价值观。《LOVE PLUS》的魅力是只有亲自尝试过才能体会到的哦！

每次见到九老师与爱花谈笑风生我就各种羡慕嫉妒恨，Konami你打算什么时候出《LOVE PLUS Girl's Side》版啊……

Email 可鲁：《无名英雄2》太对我胃口了！假如官方出中文版就太好了啊！

天行者 很高兴地通知你，《无名英雄2》的确会推出港版中文版，6月7日与其他版本同步上市！而且中文版还有一个豪华套装，内容包括男主角的手办、原作中的背包、PSN下载码等惊喜内容，是不是让你心动不已呢？

Email UCG读者：3DS目前也算发售了几款大作了，为什么从来没看到UCG做任何的特快专递和攻略啊？难道UCG真如传言所说是任黑属性的？

本期就有《死或生 次元》的特快以及全新栏目“3DS应援团”，应该可以破除UCG任黑属性的不实传言了吧。

Email 士官长：对于一个有掌机的玩家来说，智能手机上的确有很多像切绳子这样的优秀作品，但是就像平井一夫对《卫报》记者说的一样：“到头来他们可能只留下一堆变幻无常的顾客，虽然数量众多，但终将离去”。虽然有一部不算太弱的智能手机，但是我几乎从来不用它玩游戏，因为我感觉不到乐趣，可能我的观点比较片面，但是我始终认为，只有核心玩家才会捍卫游戏的价值，这一点是不会变的。

天行者 核心游戏玩家是不会明白小鸟们为何如此愤怒、僵尸们是多么钟爱戴夫的大脑的；而手机游戏爱好者也不会明白奎爷为什么如此憎恨众神、有了电脑为什么还要用手柄玩射击类游戏。游戏的种类有很多，就好像歌曲的风格有ROCK和R&B等等，要是这个市场都是核心向游戏，那得损失多少用户啊！价值的体现方式也有很多种啊，每个玩家的标准都不一样，但对于厂商来说，卖得好的游戏才叫有价值。

Email 张维恒：每月最期待的就是能买到新一期的UCG，看看小编们都有什么新鲜事。PS.洛克大仙健全返回编辑部没？

虽然洛克同志的腿伤仍未完全康复，但心系工作岗位的他还是在完成毕业答辩后立刻赶回了编辑部。众编纷纷被他的敬业精神感动，送上各种言语上的问候，让洛克着实体会到了一把编辑部的温暖。当然，这种好日子随着截稿日的临近也宣告结束……

Email JCY：看到《魂斗罗》，我就想起我小时候的那台小霸王，当时和我老爸一起玩，我爸很厉害能从第一关通到最后，我就不行了，只有死后等待时机向我爸“借命”……现在看到《铁血兵团 逆袭》，我不禁想重新拿出那台老古董再玩，现在技术应该很好了吧！

你技术现在虽然好了，但《铁血兵团 逆袭》比过去的《魂斗罗》也要难很多，所以你还是要被虐啊……

Email 杨宇生：请教编辑部各位人生赢家，我喜欢的一个女生也喜欢玩游戏，但是她总是捧着我朋友的NDS玩《太鼓达人》，我的PSP诱惑力不够大，请问我该怎么办？

PSP上也有不少适合女孩子玩的游戏，比如《狩猎日记 暖洋洋的猫猫村》，我相信90%的女生在看到这群恶意卖萌的猫咪时都会抗拒不住诱惑的。另外PSP上也有《太鼓达人》，想吸引她的注意应该不是什么难事的。

Email 罗艺：入手了275期UCG，第一时间看Gamehalo，看到扫雷行动时笑惨了，本来就够雷的游戏加上天行者的解说把“雷”字表现的淋漓尽致，对天行者的幽默感表示赞同！这个栏目可以有，希望越做越好！

天行者 谢谢你的支持！我会继续把各种雷作呈现在大家面前，让你们跟我一起享受浑身酥麻的感觉。读者朋友也可以来信告诉我你所知道的雷作，大家雷才是真的雷嘛！

Email W：UCG成功被我班某破坏王（过手之物必烂）夺取后，不出所料地撕烂一页（而已）……我、我大丈夫，萌大奶！用透明胶“修复”一下就好，幸好不是封面……

最近这句话也是编辑部流行语，比如经常会出现这样的对话——老编：“XXX，你的稿子排了没？”“还没！”明天截稿啊同学！”“大……大丈夫，萌大奶！今晚绝对搞定！”

Email 汪雷：看了本期小编寄语里八重樱看病的经历可是很有想法啊，看见漂亮的护士小姐来缓解悲苦的心情，为什么不是看见帅气的男医生来缓解悲苦心情呢？难道八重樱是……

只要是美丽的事物我都来者不拒的，况且在医院里遇到漂亮护士姑娘的概率很高，至于男医生么……则大多都是年过半百的大爷，只会让我越看越郁闷啊orz。



下期预告



UCG 报道队亲赴 E3
新主机新游戏独家报道
强作袭来:《如龙 终焉》
攻略预定:《尘土飞扬 3》、《无名英雄 2》
特别策划 N 连发
机战 OG/极道
SONIC/BB/大丈夫/角色进化

更多精彩内容详见 7 月 A

做贼心虚







结合网友们的投票结果,编辑们经过讨论,"游风艺苑"月度最佳评选第 3 轮,也就是 5 月份的获奖情况已经出来了。

优胜奖:漫影 1000L 数位板(价值 980 元)
获奖者:韦煜(深圳)　**作品**:1 号《轻音》

而获得参与奖的 8 名作者及作品分别如下:

PLAGUE (北京)	作品:9 号《斯巴达永远不死》	Fish-Yu (上海)	作品:2 号《蛇姬》
顾义(嘉兴)	作品:8 号《胧村正》	东方朔(广州)	作品:3 号《原创奇幻》
波子(北京)	作品:10 号《天元突破》	琛 · 美弟奇(昆明)	作品:4 号《里昂》
韦煜(深圳)	作品:11 号《炮姐》	BWmk2 (临海)	作品:7 号《星彩》

他们将得到价值 30 元左右的精美 ACG 周边书籍。

好了,以上就是我们 5 月份评选活动的获奖情况。



在拿到本期杂志时,大家将会在我们的官网 ucg.cn 上看到"游风艺苑 2011 年 6 月最佳作品评选"的投票页面(届时首页将在显著位置提供投票页面的链接)在该页面上,除了投票工具外,我们还为大家准备了本月 AB 两期杂志所刊登的这 12 幅作品的原始大图下载链接,这些图通常比光盘中附送的标准电子版要大出不少,大家可免费下载。期待各位的参与!

为了便于大家做出选择,我们这里放上 5 月份候选作品的缩略图,期待各位参与网络投票:



总第 275 期(2011 年 6A)
作品:《雷狼龙套装》
作者:彭亮(北京)



总第 275 期(2011 年 6A)
作品:《旺达与巨像》
作者:张琦(西安)



总第 275 期(2011 年 6A)
作品:《生化危机 启示录》
作者:苑阁宝(北京)



总第 275 期(2011 年 6A)
作品:《女版马库斯》
作者:马睿(北京)



总第 275 期(2011 年 6A)
作品:《星际机枪兵》
作者:PENGUINX (佛山)



总第 275 期(2011 年 6A)
作品:《剑侠情缘》
作者:恶魔猫那娜(吉林)



总第 276 期(2011 年 6B)
作品:《TIGER》
作者:PENGUINX (佛山)



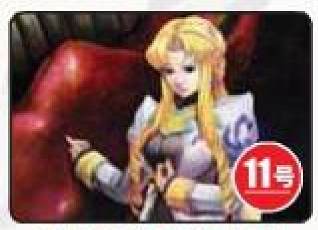
总第 276 期(2011 年 6B)
作品:《SAGA》
作者:周飞(武汉)



总第 276 期(2011 年 6B)
作品:《炎王炎妃》
作者:绘鸟(郑州)



总第 276 期(2011 年 6B)
作品:《铃仙》
作者:MR.children (南宁)



总第 276 期(2011 年 6B)
作品:《玛格丽特》
作者:BWmk2 (临海)



总第 276 期(2011 年 6B)
作品:《女版但丁》
作者:马睿(北京)

@ Email ziwing li:275 期 100 页的《老兵不死 魂斗罗 铁血兵团》,介绍游戏射击系统时,定位射击是"人不动枪动",定向射击是"枪动人不动",我用我珍贵的脑汁,配合上我的逻辑思维,思考了好久,最后发现:这两种射击不是一样吗?还介绍什么?摆明是坑爹!还我脑汁 `_^



@ Email 思宁:天啊,275 期 60 页把《COD》、《战地》和《光环》写成 RPG 游戏了,伤不起啊!



ZAZHIKU.COM

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！



北通"MVP 球王 2 无线六轴震动手柄

一等奖 2名



北通 MVP（特洛伊无线震动版）手柄

二等奖 3名



北通球王 2（震动版）

5B 互动信箱礼品名单

大奖 北通MVP球王2无线六轴震动手柄
兴化 龚鹤建

一等奖 北通MVP特洛伊无线震动版手柄
贵阳 王士吉 兰州 吴国锡

二等奖 北通球王2(震动版)
北京 陈化龙 天津 袁家言
广州 赵民东

三等奖 北通USB数据线312
上海 赵邦学 成都 周进风
上海 王才永 重庆 贾群军
兰州 杨磊翰 连云港 王鸣彬
柳州 陶伟诚 沈阳 马 腾
南宁 荣哲仁 南昌 梁茂冠

三等奖 10名



北通 USB 数据线 312

本期问题

1. 暑期特刊将至，说说你对暑期特刊的要求。
2. 指出本期杂志你喜欢和不喜欢的内容。
3. 本期《黑色洛城》攻略是完美流程加研究加剧情一期完，以后如再遇到这种顶级大作，你能接受这种篇幅吗？

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱 《游戏·人》读者服务部（收）



邮政编码：730020
电　　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

《游戏．人》41 辑，定价 16 元。《游戏光环 DVD》14、15 辑，定价 12 元；第 31 辑，定价 8.8 元。《如龙 3》特辑、《未知海域》特辑，定价 12元；《游小说》第 7、10、13、19 ～ 23 辑，定价 9.8 元；第 26、27、29、30、33、36 辑，定价 12 元。《X360 专辑》第 13 辑、第 14 辑，定价 32 元。《PS3 专辑》第 11 辑、第 12 辑、第 14 辑，定价32 元。 游戏光环 HD》第 1 辑，定价 19.8 元。

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net



《掌机王 SP》第 14、15、18 辑、第 22、24、26 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 34、39、40、41、43、46、53、55 辑、第 62、63、65 ～ 72、74、75、77 ～ 79、83、84、88 ～ 92 辑，定价 8.8 元。《掌机王 SP》第 95 ～ 97、104 ～ 115、130、131、133、135、136、145、147、148、153 ～ 158 辑，定价 9.8 元，159 辑，定价 12 元《掌机王 SP》第 103、151，定价 14.8 元。《NDS 专辑 Vol.2》，定价 25 元，《NDS 专辑 Vol.5》，定价 28 元。《口袋玩家》第1、2、3、11、15 ～ 20、28、29、38、40 ～ 42 辑，定价 16 元。《PSP 专辑 Vol.3》，定价 25 元。《PSP 专辑 Vol.6》、《PSP 专辑 Vol.9》、《PSP 专辑 Vol.10》定价 28 元，《PSP 专辑 Vol.12》，《PSP 专辑 Vol.13》，定价 32 元，《NDS 宝典》定价 28.00 元。《怪物猎人狩猎志 Vol.4》、《怪物猎人狩猎志 Vol.6》、《怪物猎人狩猎志 Vol.8》，定价 12.00 元，《怪物猎人狩猎志 Vol.10》， 定价 18.00 元。《卡牌 · 桌游》第 7、9 ～ 11 辑，定价 15 元。

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社



邮政编码：730000
电　　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.cn

总第 203 ～ 206 期、总第 210 期、总第 211 期、总第 213 期、总第 215 期、总第 271 ～ 276 期，定价 12 元／期。总第 220 期、总第 223 ～ 226 期、总第 232 期、总第 233 期、总第 235 期、总第 246 期、总第 247 期、总第 251 ～ 253 期、总第 257 期、总第 260 期、总第 262 期、总第 265 期、总第 266 期，定价 9.8 元／期。总第 229 期、总第 254 期，定价 15 元／期。总第 137·138 期、总第 207 期、总第 212 期、总第 267·268 期，定价 19.6 元／期。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com



《真·三国无双 6 官方设定集》，定价 42 元；《AKB/48 友摄 写真集 红色相簿》，定价 28 元；《传说系列编年史》，定价 42 元《潜龙谍影和平行者设定集》，定价 42 元；《生化危机 终极档案》，定价 45 元；《最终幻想 20 周年完全档案 战斗篇》，定价 39.8 元；《塞班智能手机宝典》第 2 辑，定价 28 元；《潜龙谍影 和平行者 官方攻略 & 剧情小说》，定价 22 元；《东方同人绘》，定价 38 元；《梦幻之星 携带版 2 艺术珍藏》，定价 38 元；《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人 2》，定价 9.8 元《怪物猎人 3 官方小说》第 1 辑，定价 9.8 元；《怪物猎人 3 最速攻略本》，定价 28 元；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3-6 辑，定价 9.8 元／辑；《爱图 e 族》第 11、24、26、27、28 辑，定价 19.8 元／辑；《模魂志》第 42、43、44，定价 15 元／期，第 57 期，定价 18 元。

杂志库 ZAZHIKU.COM

EDITOR'BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！





奈落

今年的E3实在是料太足了，爽了天下游戏玩家。话说每年E3和TGS我都期待一个游戏能复活——9年前，刚刚踏入游戏圈不久的微软联合初出茅庐的Level-5公布了Xbox上的卡通渲染网游《真梦幻想在线》，但后来因为种种原因胎死腹中。我当时猜的原因包括（当时）L5经验资本双重匮乏、网络环境不佳、家用机网游市场规模小风险大等等。希望在条件大不相同的今天，这款游戏能变身复活。

最近遇到不少人，其名片所印职务要么就是闻所未闻，要么就是年纪轻轻却写着什么资深XX、XX总经理、XX特别顾问……我自己也涉世不深，但是总觉得人实实在在做的事说到底也就是那么几种。所以凡是顶着一个莫名高深头衔，却跟你解释不清他具体做什么的人，只有三种可能：打杂的、浮夸公司中的浮夸员工、嵌入式芯片工程师等。

前几天听到一则新闻：香港的一对80后夫妇毅然辞去工作，用10个月20万港币周游了世界，走遍中南美洲、东欧、中东、中亚近40个国家。这件事告诉我们两个道理：一、20万港币也好人民币也好，在大城市付个首付都够呛，却可以周游世界。二、就算有这个魄力、有这份浪漫、有这般神仙眷侣，没有一个全球免签证的护照也白费。

每年高考时都会听到某些学生的一种言论：这是一场定终身的考试。不管是老师家长这么恐吓，还是自己的真实想法，我觉得这都是错的。哪里有什么能决定终身命运的考试？高考是一个很重要很极端的考试，这不假。但是甘愿相信一场考试就能决定自己命运的人，也未免太看轻自己的命运了。祝努力的学生们都能有满意的成绩。

本期个人签名

总是宣称自己牛X的人，至少比总是宣称自己傻X的人可信。



胜负师

［铂］断断续续三个多月，几次想放弃，最终还是坚持下来了。当然，挫败感太强时也用其他游戏调剂了一下，最后干脆把《凯瑟琳》放到了第100个白金的位置上。第1白是《街霸Ⅳ》，第100白是《凯瑟琳》，觉得挺够分量，呵呵！“坦然面对一千次的失败！”这便是《凯瑟琳》的白金心得。

［金］最近除了将《凯瑟琳》收尾，还玩了两款光剑游戏，《星球大战 原力释放Ⅱ》和《英雄不再》，光剑的嗡嗡声听着非常带劲儿，颇有些男人的浪漫。另外，宅男杀手的故事很对我的胃口，有时间的话7月的加强版会重温一次。

［银］高速蹚完九兵卫的PS3版《凉宫》后，向他阐述了本作系统优劣方面的个人观点，九老师频频点头，让我这凉宫外行得意了一把。不错不错，马上开始寻找下一个被蹚目标……

［铜］对《苍翼》颇有研究的新小编狼来了告诉我一个悲惨的事实，我使用的“胖胖”（赤鬼）是游戏中的最弱角色，对所有角色都不利，这……尽管如此，我还是执着于二圈投命中时的那一声闷响。大不了当个陪练总是可以的吧！



■《凯瑟琳》中可以勾搭的第三位女性，征服巴别塔后才会出现。三个字：伤不起！

本期个人签名

为自己的坚持干一杯！



八重樱

★《TOX》的限定主机令人眼前一亮，当然价格也同样“眼前一亮”……这年头，FANS是越来越做不起了。

☆每次去看电影时，都会买一桶电影院特产的爆米花带进去吃。因为每次去的电影院都不一样，由此也发现，同观影效果一样，各家影院的爆米花口感也是千差万别。做得好的甜度和膨胀度都很适中，做得不好的没吃几口就没什么食欲了。嗯……研究这个是不是有点无聊？

★《GGXX》的迪兹PVC模型现货价已直逼1500人民币，一时错念没有预定的我在4位数的高价面前只能痛苦地把脸扭向一边。欣慰的是，当我侧过脸去的时候看到九兵卫老师也在做掩面状，顿时觉得内心的痛苦稍微缓解了一些……

本期个人签名

天堂和地狱都在我们每个人自己身上。（BY 王尔德）

狼来了

每天上班下班都各要花一个小时以上来赶路，这在越发炎热的夏天里真是一种煎熬，看来有搬家的必要了。

来到编辑部后生活变得忙碌，与家猫相处的时间也因此少了许多。如今每晚下班回家后和它打招呼都不理我，有时候还给我脸色看，咬我，用爪子抓我自然是少不了的。我胖了，它却瘦了，给它的爱少了，自我检讨中。

为了不让腰间的救生圈日益增大，在同事的介绍下终于下定决心在单位附近的健身房里办了年卡。各位有空也要多做做运动，身体是玩游戏的本钱啊！

近来几乎每天都会和同事对战一个多小时的《BBCS2》，本命角色Litchi也用的越来越顺手～有时间的话还会偷偷地玩会儿《潘多拉之塔》，每次看到我玩这个游戏，天行者就会很兴奋地起哄：“快！喂妹子吃肉！”比较悲情的是，好几次刷到稀有素材后还没来得及存档就被路过的同事将电源踢掉……

杂志库 ZAZHIKU.COM

★不知为何新家的蚊子特别多，一到晚上就是它们狂喜乱舞的时候。我的对策是使用电蚊香，但似乎一周之后蚊子们就有了抗药性。想去买个传统的蚊香，结果跑了好几家超市都没有买到。回家把小时候的照片找出来看了一下，那个时候没有空调，没有电扇，赶蚊子就靠一把蒲扇，摇着摇着就睡着了，偶尔用巴掌拍上几下，一个甜美的夜晚就这么过去了。如今要找这种感觉的话那简直就是酷刑啊！

★最近开始练《苍翼默示录》了，原因嘛，自然是因为编辑部目前流行这个，而且听说下期还要搞编辑部大赛，自己怎么说当年也算一格斗铁人，总不能垫底吧？目前已经开练两天，不过时间不到两个小时，因为我还是没拿到“练习一个小时”的成就——我去，怎么又说到成就了？

★那就说说成就吧，在春季更新之前，我的成就总数达到了14万，成就完成率98%。虽然我现在大部分游戏时间都给了X360，但真正用来打成就的时间并不算太多，毕竟身为编辑就不能拒绝其他主机上的游戏。以前编辑部里的成就犯不算多，如今来了天行者和华尔兹，讨论起成就来就更有动力了。

★庆祝PSN恢复！



本期个人签名

期待E3展上《灵魂能力V》的新情报！



★做完这期之后正式进入E3时间。对大家来说，E3只是两三天的事，但是对于厂商和我们媒体来说，其实都在背后准备了好几个月哦！这次E3展希望能给大家带来不一样的现场报道！

★编辑部楼下的店面大概有一半左右每年有大半时间都在装修，有的是开了没多久就做不下去转手，然后接手的就要再重新装修；有的可能是开着开着觉得生意不够好，如果装修好一点可能会客人多一点，于是宁愿放弃一两个月的营业额，重新进行装修。这些店大多是餐馆，不管装修怎么变、老板怎么换，永远不变的是饭菜口味总是那么难吃。难道餐馆的生意是取决于装修而不是厨艺？我们吃的都是门面而不是菜吗？

★进入夏天后就要基本告别户外生活了，如今这天气真是一刻都离不开空调，我怀疑再过几百年人类可能会无法接触户外的空气了。

本期个人签名

要操心的事儿真多呀！

天行者

昨天跟朋友聊起CS，回想起初中时候每天放学就跟同学去网吧，对战的时候偷瞄别人的屏幕，或者哇哇乱叫，引得网吧里面的小混混直瞪我们。刚开始只会玩“仓库”的地图，技术有点提升了就玩“吊桥”和“沙漠2”，之后转战“iceworld”，再后来就再也没玩了。聊完之后我非常亢奋，赶紧安装好CS和对战平台，结果悲催地发现WIN7下游戏无法全屏，尝试各种方法也无解……对了，CS是我的FPS启蒙游戏，我想大多数玩家也是吧？

最近迷上了看一些“小清新”的书，字里行间总有一些描写让我会心一笑，比如我目前正在阅读的《肠子》。朋友还给我推荐乙一的《ZOO》，据说也不错。

我一朋友是《最终幻想7》的超级狂热粉丝，疯狂到什么程度了呢？他给他家俩小男孩儿取名Cloud和Zack，不知道他女儿是不是叫Aerith呢？

有人说我是Adult，其实我不是，我是Kidult！

【May'n】这次与May'n见面依然感觉很亲切，采访过程中有不少有趣的插曲。能够在现场聆听到May'n演唱《战场的女武神3》的OP，真的有种热泪盈眶的感觉，此刻别无他求了（仰天状）……

【凉宫】《凉宫春日的追想》（PS3/PSP）剧本非常复杂，不过达成全结局后觉得游戏的构思真的很巧妙。话说系列的小说第10卷《凉宫春日的惊愕》最近也发售了，并且国内也推出了中文版，各位SOS团员有点应接不暇了吧！

【工作】这段时间连着做了三个游戏的攻略，感觉有点喘不过气。不过好在辛苦是有回报的，看着自己写下的一字一句被印成白纸黑字送到读者手里就已经非常欣慰，这也是作为一个编辑最原始的动力。真心希望我们的劳动能被每一个读者所认可。

【E3】E3最期待的还是NGP公布具体软硬件详情，另外3DS的游戏阵容也有值得提升的空间，如果三大硬件厂商再能带来点下一世代家用机的情报，那就更惊喜了。



本期个人签名

期待九月各种意义上的爆发！

和一个05年认识的网友偶然重逢，想不到这个当初身体虚弱的小女生现在已然成为家族企业的高层管理，让人不由感慨时间的魔力。

以往常去的面包店经过一次装修后，不仅所有商品均涨价33%，据说还被查出化学物质超标。而旁边一家卖鸡蛋饼的地摊更是离奇失踪，取而代之的是一家馒头店。鉴于所卖的馒头实在让人难以下咽，迫于无奈之下只好继续光顾那家面包店，发现在这么个世界，要找到家味道不错、价格便宜又让人安心的店，简直比中彩票的大奖还困难……

截稿前夕正逢欧冠决赛，金馆长和美编一刀这两个平时不怎么熬夜的两个铁杆球迷全然不顾第二天还要上班，在开赛前就视死如归地驻守在电视机前。当洛克第二天一早起来后惊讶地发现几乎一夜未眠的金馆长居然正兴致勃勃地在电脑前谈论昨晚的比赛，丝毫没有一点困意，果然爱的力量才是伟大的……



本期个人签名

本期起洛克正式回到编辑部干活，一切工作恢复正常，感谢一下在这一个月内帮忙接手本人工作的同事。

华尔兹

※和天行者每个周末去篮球场挥洒一把青春已经渐渐成为习惯。而在我们的带领下，编辑部也成立了篮球帮，各编辑踊跃参加，条落、美编一刀、非编龚凌等都加入了我们。尽管大家球技水平不一，但这样难得的运动时光总是让人玩得开心。下一步的计划是打算把金馆长也叫上，呵呵。

※5月份开始的电影狂潮一个都不准备错过，当头炮《雷神》和《加勒比海盗4》都没让我失望。接下来就是《加勒比海盗4》的IMAX第二次观影以及《X战警》，让爆米花电影来的更猛烈一些吧！

※NBA季后赛大家期待的双牛大战已转变为火牛大战，唯一可以肯定的是，今年的总决赛一定会比06年的火牛大赛精彩。

※惊闻公司附近开了汉X王，汉X王是华尔兹认为最好吃的快餐，绝对战翻M记和KFC，尤其KFC……远处仇视洋快餐的某行者已经在咬牙了。

杂志库
ZAZHIKU.COM

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为 2011.05.30 -2011.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

E3 召开在即，放眼未来，大量新作情报将会在瞬间爆发；不过反观当下的日美游戏市场，同样有不少期待已久的佳作即将与我们见面，例如延期至 6 月发售的《如龙 终焉》、《无名英雄 2》等等。由于诸般种种原因，今年的暑期游戏市场将会和往年有很大不同，各位玩家千万不要错过我们的报道！

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年5月					
31日	猎杀 恶魔熔炉	Hunted: The Demon's Forge	Bethesda Softworks	动作角色扮演	日版
2011年6月					
7日	天使战记	エンジェル战记	Q Entertainment	网络角色扮演	日版
7日	无名英雄2	inFamous 2	SCE	动作	美版
7日	闪点行动 红河	Operation Flashpoint Red River	Codemasters	主视角射击	美版
7日	绿灯侠 猎人的崛起	Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner Bros.	动作	美版
9日	如龙 终焉	龙が如く OF THE END	SEGA	动作	日版
14日	永远的毁灭公爵	Duke Nukem Forever	2K Games	主视角射击	美版
14日	变形金刚 月之暗面	Transformers: Dark of the Moon	Activision	动作	美版
14日	爱丽丝 疯狂回归	Alice: Madness Returns	EA	动作	美版
21日	汽车总动员2	Cars 2: The Video Game	Disney Interactive	竞速	美版
21日	地牢围攻III	Dungeon Siege III	Square Enix	角色扮演	美版
21日	灵异恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
23日	梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士3	メルルのアトリエ ～アーランドの炼金术士3～	Gust	角色扮演	日版
23日	死神 灵魂燃烧	BLEACH ソウル・イグニッション	SCE	动作	日版
30日	超级街头霸王IV 街机版	スーパーストリートファイターIV アーケードエディション	Capcom	格斗	日版
2011年7月					
7日	地球防卫军 决战昆虫	EARTH DEFENSE FORCE: INSECT ARMAGEDDON	D3 Publisher	动作射击	日版
14日	实况力量职业棒球2011	实况パワフルプロ野球2011	Konami	体育	日版
19日	美国队长 超级战士	Captain America: Super Soldier	SEGA	动作	美版
21日	英雄不再 危险地带	ノーモア★ヒーローズ レッドゾーン エディション	MMV	动作	日版
2011年8月					
18日	超次元游戏 海王星mk2	超次元ゲイム ネプテューヌmk2	Compile Heart	角色扮演	日版
26日	伊甸之子	Child of Eden	Ubisoft	射击	欧版
2011年9月					
6日	抵抗3	Resistance 3	SCE	主视角射击	美版
8日	无尽传说	テイルズ オブ エクシリア	NBGI	角色扮演	日版
22日	ToHeart2 DX进化版	ToHeart2 DX PLUS	Aquaplus	文字冒险	日版
13日	狂暴	Rage	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
2011年10月					
3日	NBA 2K12	NBA 2K12	Take-Two	体育	美版
4日	烈火战车	Twisted Metal	SCE	射击	美版
11日	皇牌空战 突击地平线	Ace Combat: Assault Horizon	NBGI	射击	美版
18日	蝙蝠侠 阿克汉之城	Batman: Arkham City	Warner Bros.	动作	美版
2011年11月					
1日	未知海域3 德雷克的诡计	Uncharted 3: Drake's Deception	SCE	动作冒险	美版
8日	COD 现代战争3	Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision	主视角射击	美版
11日	上古卷轴V 天际	The Elder Scrolls V: Skyrim	Bethesda Softworks	角色扮演	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年 9 月	黑暗之魂	动作角色扮演	2011 年 10 月	装甲核心V	动作
2011 年内	最终幻想 Versus XIII	角色扮演	2011 年内	潜龙谍影 崛起	动作
2011 年内	二之国 白色圣灰的女王	角色扮演	2011 年内	最终幻想XIII-2	角色扮演
2011 年内	最终幻想XIV	网络角色扮演	2011 年内	战地 3	主视角射击

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年6月					
7日	绿灯侠 猎人的崛起	Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner Bros.	动作	美版
16日	绯色的欠片2 DS	真・翡翠の 緋色の欠片2 DS	Idea Factory	文字冒险	日版
21日	汽车总动员2	Cars 2: The Video Game	Disney Interactive	竞速	美版
30日	怪谈餐馆 新菜单100选	怪談レストラン ゾク! 新メニュー100选	NBGI	文字冒险	日版
2011年7月					
14日	噗呦噗呦	ぷよぷよ!!	SEGA	益智	日版
14日	小叮当与妖精的家	ティンカー・ベルと妖精の家	D3 Publisher	文字冒险	日版
21日	诺拉与刻之工房 雾之森林的魔女	ノーラと刻の工房 雾の森の魔女	Atlus	角色扮演	日版
28日	恶魔幸存者2	デビルサバイバー2	Atlus	策略角色扮演	日版
2011年8月					
4日	假面骑士 骑士世纪	オール假面 ライダー ライダージェネレーション	NBGI	动作	日版
25日	苍黑之楔 绯色的欠片3 DS	苍黑の楔 緋色の欠片3 DS	Idea Factory	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年春	神秘的房间	益智			

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年6月					
7日	绿灯侠 猎人的崛起	Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner Bros.	动作	美版
14日	变形金刚 月之暗面	Transformers: Dark of the Moon	Activision	动作	美版
21日	汽车总动员2	Cars 2: The Video Game	Disney Interactive	竞速	美版
23日	地球探索者	アースシーカー	角川Games	动作	日版
2011年7月					
16日	闪电十一人 强袭者	イナズマイレブン ストライカーズ	Level-5	动作	日版
2011年10月					
3日	NBA 2K12	NBA 2K12	Take-Two	体育	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年9月	勇者斗恶龙25周年纪念	角色扮演	2011年内	塞尔达传说 天空之剑	动作冒险

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年6月					
2日	触控！双笔运动	タッチ! ダブルペン スポーツ	NBGI	体育	日版
2日	生化危机 佣兵3D	バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D	Capcom	动作	日版
7日	绿灯侠 猎人的崛起	Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner Bros.	动作	美版
9日	钓鱼	FISH ON	ASCII	体育	日版
16日	塞尔达传说 时之笛3D	ゼルダの传说 时のオカリナ 3D	Nintendo	动作角色扮演	日版
19日	美国队长 超级战士	Captain America: Super Soldier	SEGA	动作	美版
23日	吃豆人&小蜜蜂 立体版	パックマン&ギャラガ ディメンションズ	NBGI	益智	日版
23日	鱼之眼3D	フィッシュアイズ 3D	MMV	体育	日版
26日	像素之旅	Bit.Trip Saga	Aksys Games	益智	美版
30日	深渊传说	テイルズ オブ ジ アビス	NBGI	角色扮演	日版
2011年7月					
7日	剑、魔法与学院3D	剣と魔法と学园モノ。 3D	Acquire	角色扮演	日版
7日	罗特雷克博士与忘却的骑士团	ドクターロートレックと忘却の骑士团	Konami	文字冒险	日版
14日	星际火狐3D	STARFOX64 3D	Nintendo	射击	日版
14日	解放之剑	アンチェインブレイズ レクス	FuRyu	角色扮演	日版
21日	仙魔大战汉熟霸王 三位动乱战创纪	ビックリマン汉熟霸王 三位动乱战创纪	日本一	桌面棋牌	日版
2011年8月					
4日	迷惑馆	谜惑馆 ～音の间に间に～	Capcom	文字冒险	日版
9日	洞窟物语3D	Cave Story 3D	NIS	动作	美版
2011年9月					
6日	压碎空间3D	CRUSH3D	SEGA	平台动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年秋	新 Love Plus	模拟育成	2011 年内	光之神话 升起	动作
2011 年内	潜水员 3D	动作			

杂志库 ZAZHIKU.COM

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年5月					
31日	猎杀 恶魔熔炉	Hunted: The Demon's Forge	Bethesda Softworks	动作角色扮演	日版
2011年6月					
2日	魅影破坏者	ファントムブレイカー	5pb.	格斗	日版
7日	闪点行动 红河	Operation Flashpoint Red River	Codemasters	主视角射击	美版
7日	绿灯侠 猎人的崛起	Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner Bros.	动作	美版
14日	永远的毁灭公爵	Duke Nukem Forever	2K Games	主视角射击	美版
14日	变形金刚 月之暗面	Transformers: Dark of the Moon	Activision	动作	美版
14日	爱丽丝 疯狂回归	Alice: Madness Returns	EA	动作	美版
16日	史坦斯闸门 比翼恋理的爱人	シュタインズ・ゲート 比翼恋理のだーりん	5pb.	文字冒险	日版
21日	汽车总动员2	Cars 2: The Video Game	Disney Interactive	竞速	美版
21日	地牢围攻III	Dungeon Siege III	Square Enix	角色扮演	美版
21日	灵异恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
30日	超级街头霸王IV 街机版	スーパーストリートファイターIV アーケードエディション	Capcom	格斗	日版
2011年7月					
7日	地球防卫军 决战昆虫	EARTH DEFENSE FORCE: INSECT ARMAGEDDON	D3 Publisher	动作射击	日版
19日	美国队长 超级战士	Captain America: Super Soldier	SEGA	动作	美版
28日	Ever17	Ever17	5pb.	文字冒险	日版
2011年8月					
26日	伊甸之子	Child of Eden	Ubisoft	射击	欧版
2011年9月					
13日	狂暴	Rage	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
20日	战争机器3	Gears of War 3	Microsoft	动作射击	美版
29日	code_18	code_18	Cyberfront	文字冒险	日版
2011年10月					
3日	NBA 2K12	NBA 2K12	Take-Two	体育	美版
11日	皇牌空战 突击地平线	Ace Combat: Assault Horizon	NBGI	射击	美版
18日	蝙蝠侠 阿克汉之城	Batman: Arkham City	Warner Bros.	动作	美版
2011年11月					
8日	COD 现代战争3	Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision	主视角射击	美版
11日	上古卷轴V 天际	The Elder Scrolls V: Skyrim	Bethesda Softworks	角色扮演	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年夏	黄金梦想曲 X	格斗	2011 年 9 月	黑暗之魂	动作角色扮演
2011 年 10 月	装甲核心 V	动作	2011 年内	潜龙谍影 崛起	动作
2011 年内	战地 3	主视角射击	2011 年内	最终幻想 X III -2	角色扮演

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年6月					
16日	纸箱战机	ダンボール战机	Level-5	角色扮演	日版
23日	荣耀同盟	グロリア・ユニオン	Atlus	策略角色扮演	日版
23日	史坦斯闸门	STEINS: GATE	角川书店	文字冒险	日版
23日	高达回忆 战争的记忆	ガンダム メモリーズ -战いの记忆-	NBGI	动作	日版
30日	冬宫III 暗黑使徒与太阳宫殿	エルミナージュIII 暗黒の使徒と太阳の宫殿	Starfish SD	角色扮演	日版
30日	ToHeart2 迷宫旅行者	トゥハート2 ダンジョントラベラーズ	Aquaplus	角色扮演	日版
30日	猛兽使与王子殿下 携带版	猛兽使いと王子様 ポータブル	Idea Factory	文字冒险	日版
2011年7月					
7日	小凉宫春日的麻将	凉宫ハルヒちゃんの麻雀	NBGI	桌面棋牌	日版
14日	解放之剑	アンチェインブレイズ レクス	FuRyu	角色扮演	日版
14日	太鼓之达人 携带版DX	太鼓の达人ぽ~たぶるDX	NBGI	音乐	日版
14日	实况力量职业棒球2011	实况パワフルプロ野球2011	Konami	体育	日版
21日	战国BASARA 编年史英雄	战国BASARA クロニクルヒーローズ	Capcom	动作	日版
28日	女皇之门 螺旋混沌	クイーンズゲイト スパイラルカオス	NBGI	策略角色扮演	日版
28日	日常（外星人）	日常（宇宙人）	角川书店	文字冒险	日版
28日	薄樱鬼 黎明录 携带版	薄樱鬼 黎明录 ポータブル	Idea Factory	文字冒险	日版
2011年8月					
4日	尸骸聚会 暗影之书	コープスパーテ ィー ブックオブシャドウズ	5pb.	文字冒险	日版
4日	美食的俘虏 美食生存战	トリコ グルメサバイバル!	NBGI	动作	日版
4日	勇者30 II	勇者30 SECOND	MMV	角色扮演	日版
25日	黑岩射手	ブラック★ロックシューター THE GAME	Imageepoch	角色扮演	日版
25日	快盗天使	快盗天使ツインエンジェル -时とセカイの迷宫-	Alchemist	文字冒险	日版
25日	暖洋洋的猫猫村 狩猎日记G	モンハン日记 ぽかぽかアイルー村G	Capcom	模拟经营	日版
2011年9月					
1日	圣骑战史	グランナイツヒストリー	MMV	角色扮演	日版
1日	武装神姬 战斗大师 Mk.2	武装神姬 バトルマスターズ Mk.2	Konami	策略	日版
29日	英雄传说 碧之轨迹	英雄传说 碧の轨迹	日本Falcom	角色扮演	日版
29日	code_18	code_18	Cyberfront	文字冒险	日版
2011年10月					
3日	NBA 2K12	NBA 2K12	Take-Two	体育	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年夏	最终幻想 零式	角色扮演	2011 年夏	科学的超电磁炮	文字冒险
2011 年秋	初音未来 女歌手计划 Ver.2.5	音乐	2011 年秋	跨越我的尸体	角色扮演

06.02 生化危机 佣兵3D

3DS 动作射击 ■Nintendo ■无对应周边 推荐度 B



对于3DS玩家来说，本作毫无疑问地是近期最值得购买的游戏。游戏将从系列4代开始大受好评的佣兵模式独立出来，加料加量之后霍然成为一款极具看点的游戏。游戏可以使用系列史上的诸多人气角色，登场的物品数量和过去相比有大幅增加，还引入了技能的设定。游戏不光是普通的打分模式，还引入了任务的概念，使得游戏的玩法更加多变，也增加了游戏的耐玩度。至于联机要素更是必不可少，除了本地联机，更可借WiFi与全球玩家合作。此外购买本作的初回版还会获得《生化危机 启示录》的体验版。

06.07 无名英雄2

攻略预定

PS3 动作 ■SCEA ■无对应周边 推荐度 A



SCE的超级英雄终于再度登场。游戏的故事发生在前作后不久，改头换面的主角科尔习得全新能力，终于迎来了可以与强敌“野兽”对决的机会。游戏这次的主题便是新的超能力，冰冻与岩浆般的新属性绝对可以让玩家热血沸腾。同前作一样，主角这次依然可以走两个路线，是做受人爱戴的无名英雄，还是恶名狼籍的破坏者，全由玩家自己选择。而游戏中更是拥有类似《小小大星球》的编辑模式，另一款3.0游戏即将到来。另外，游戏还附赠《未知海域3》的网战测试码，你还在犹豫什么?

06.16 纸箱战机

PSP 角色扮演 ■Level-5 ■无对应周边 推荐度 B



Level-5又一力作即将登陆PSP平台！游戏的故事发生在2050年，随着一种能将大部分冲击力吸收的纸箱问世，小型战斗机器人——LBX之间的对抗赛也在人群中逐渐流行。而我们的故事也由主人公山野斑和神秘的LBX“亚历克斯”的相遇开始。在游戏中玩家需要利用获得的部件改造自己的LBX，并用来解决各式各样的事件。值得一提的是，从目前热播的同名动画看来，本作的剧情非常有趣，而打斗场景也十分激烈，相信这部作品也会带给我们一个惊喜，推荐给所有喜爱RPG的玩家。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

杂志库 ZAZHIKU.COM

游风艺苑

栏目主持 一刀

Gallery of Game Style

UGEE友基 特约

5月份的最佳作品评选结果已出（详见第114页“一刀有话说 特别版Vol.31”），在这次票选中，刷票现象已经得到了明显的控制，但本轮排名靠前的几幅作品票数相对接近，而我们的月度冠军每次都只有一位，因此可能大伙儿会觉得票数也很高却无法问鼎的作品非常可惜。不过一直关注我们这个系列评选活动的朋友应该清楚，为了使绝对意义上的优秀作品都能得到应有的嘉奖，活动历来都会包括“无冕之王”评选环节——在为期12个月活动结束后，我们将会从这些“高票却未夺冠”的优秀稿件中选出1幅，享受月度冠军同等待遇。所以，加油吧各位，是金子早晚会发光的！



佛山·PENGUINX

善于绘制机体插画的penguinx同学这次带来的是一幅原创机体“TIGER”的设定图，硬朗的立方体组合结构，配上金属质感强烈的涂装，整体感觉强悍极了，与其虎虎生威的代号可谓相得益彰。

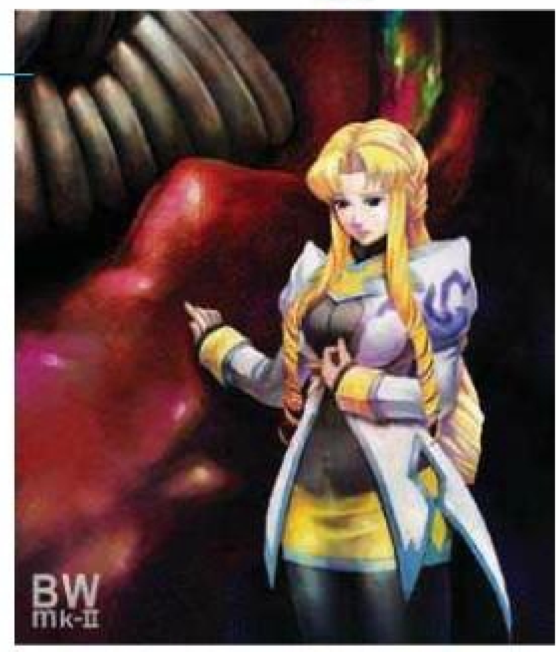
郑州·绘鸟

不知道猎人玩家们对《怪物猎人2》时代这组“炎王炎妃套装”是否还有印象？简洁的线条配上2D动画式的上色，使这两位娇俏可人的猎人mm显得更加英姿飒爽。如果《怪物猎人》有朝一日开拍TV版动画，这样的人设应该还不错哦！



临海·BWmk2

专攻美女题材的画师BWmk2对右边这位来自《第2次机战Z 破界篇》的玛格丽特有无限的怨念，“累死累活收了却只能用一话，期望再世篇能做女主角！”机战饭们，你有同感吗？



南宁·MR.children

《东方》一直是热门同人素材，本期这幅“铃仙×因幡帝”的画稿，铃仙一改原作中柔弱的形象，不知让辉夜看到自己的宠物变成这样会有什么感觉呢？





武汉·周飞

一幅名为《SAGA》的3D静帧作品，人物造型充满了浓郁的奇幻色彩，正如作者在创作感言中写的那样：“龙骑士在迷宫回廊听到若隐若现的歌声，咏唱梦和荣誉的破碎。”



北京·马睿

自“女版雷电”“女版马库斯”后，又有一位“纯爷们儿”遭了马睿同学的毒手，他就是人魔混血的恶魔猎人但丁。不过把但丁的风衣穿得如此有风情，这个女版其实也挺养眼的！

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

杂志库 ZAZHIKU.COM



杂志库 ZAZHIKU.COM

口袋玩家 Vol. 43

全彩224页32开+DVD



本辑为大家带来全新的漫画自由谈《超周边大进击》，以漫画的形式来展现一群热爱口袋妖怪的玩家们的故事！口袋教室《口袋妖怪Wi-Fi》为各位带来手把手的Wi-Fi教程。研究所《未进化的辉煌——新道具进化辉石详解》来给大家探析《黑・白》增加的道具进化辉石的用处。DVD精彩收录：《宠物小精灵BW》最新动画+《DP》补完。精美赠品：初代皮卡丘开瓶磁贴+《黑・白》贴纸。

6月9日 全国上市

美少女模型年鉴2011

精装16开144页资料档案+新番动画主题曲精选CD



数百款美少女模型的详尽资料
手办爱好者们的终极珍藏宝典

超人气的《美少女模型年鉴》即将推出2011年版本，秉承"年鉴系列"的一贯作风，汇总去年全年所发售的数百款美少女模型，展现PVC和手办领域内的巅峰之作，为模型发烧友们的购买与收藏提供指南，是美少女模型玩家们不可或缺的最强工具宝典！

6月上旬 全国上市

掌机王SP Vol. 159

全彩32开208页+DVD数据光盘+精美赠品

本辑全新改版！加页！

第159辑《掌机王SP》经过全新改版加页后，新增3DS专栏"三次元空间"、下载任务专栏"下崽工房"、《女神转生》专栏"新宿巴别塔"、Vocaloid专栏"Vocaloid通信"和游戏声优专栏"现声研"，内容更加丰富充实。特快攻略包括《乐高加勒比海盗》、《凉宫春日的追想》、《奥丁之枪》和《秋叶原之旅》四款作品，而3DS近期的热门新作《死或生 次元》和《钢铁潜水员》，也有对应的详细评测。另外本辑还将献上GBA诞生十周年特别企划，回顾昔日掌机霸主的辉煌轨迹，光盘则收录了日本著名歌手May'n小姐的独家视频采访。



本辑赠品
《秋叶原之旅》主题两用杯垫

已上市 各地报刊亭销售中

PS3专辑 Vol. 14

大16开240页+数据DVD光盘

《PS3专辑》第14辑第一时间为大家带来PSN黑客事件深度透视、《机车风暴》系列幕后、PS3游戏制作组的先机与后手等多篇重磅特企，同时收录近期《无尽传说》、《梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士3》、《质量效应3》等众多美日大作情报汇总。热门游戏彻底攻略囊括《杀戮地带3》、《真・三国无双6》、《魔界战记4》、《侍道4》、《机车风暴3 启示录》、《死亡空间2》以及《古墓丽影 合集》等，更有PSN下载游戏《套娃大冒险》终极研究！精彩奖杯心得也不容错过！数据光盘部分依然给力，数十段高清游戏影像、数十首游戏原声、数百张游戏美图、几十个PS3特色主题一个都不少，让你的游戏生活多姿多彩！



已上市 各地报刊亭销售中

PSP专辑 Vol. 13

大16开240页+数据DVD光盘



本次《PSP专辑》会收录2011年春季主打游戏的攻略及上手指南，包括《第2次机战Z 破界篇》、《Persona2 罪》、《最后的约定物语》、《异说 012 最终幻想》、《梦幻之星2 携带版 无限》、《啪嗒嘭3》、《SD高达G世纪 世界》、《圣诞之吻 收藏版》、《凉宫春日的追想》、《薇欧蕾特的工作室》、《猛虎！高校暴力教师》。特稿内容为NGP发展战略的展望纹章，专题企划有《2010 PSP日版游戏销量TOP200》和《机战》20周年纪念两篇。在"玩转PSP"栏目里，将为大家献上购机指南、破解指南和软件群英会等精彩内容。

已上市 各地报刊亭销售中

真・三国无双6 官方设定集

全彩200页16开+精选音乐集



驰骋三国沙场
武勇举世无双

光荣公司2011年度巨作《真・三国无双6》的官方资料设定集，书中收录魏、蜀、吴、晋、其他等5大势力共62名无双武将的详细设定，包括CG形象、服装设定、2P设定和初期未采用设定等内容，此外还一并收录人物表情集、支援兽和大型兵器的设定，全面网罗有关《真・三国无双6》的设定资料，系列爱好者不可错过的设定宝典。

已上市 各地报刊亭销售中

下期预告
游戏机实用技术 2011年7月A

E3 2011特刊

UCG编辑亲临展会现场
新主机新游戏一手报道／最新大作攻略悉数收录
精彩特别策划层出不穷